PLANET station

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2

¡¡¡REGALOS!!!
10 RAYMAN 2
5 XPLORER

¡TIEMBLA POKÉMON!

DIGIMON WORLD

LAS MASCOTAS DIGITALES LLEGAN A LA PLAY

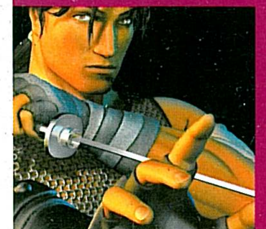
DRIVER 2
¡OLVÍDATE DE LA GASOLINA!

ALONE IN THE DARK IV
EL GRAN RIVAL DE RESIDENT EVIL

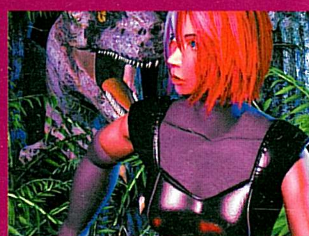
TIMESPLITTERS
ACCIÓN A TIROS EN PS2

ALIEN RESURRECCIÓN
EL RETORNO DE RIPLEY

NÚMERO 25 | 495 PTAS. 2,95 EUROS
00025
8 421174 023497
editorial aurum



TENCHU 2
GUÍA COMPLETA Y ANÁLISIS EXHAUSTIVO DEL JUEGO MÁS SIGILOSO DEL MERCADO



DINO CRISIS 2
EL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN PARA ESTAS NAVIDADES ESTÁ AL ACECHO



FREESTYLER BOARD
ECHA UN VISTAZO AL PERIFÉRICO MÁS NUEVO Y RADIKAL

UN NUEVO NIVEL DE JUEGO

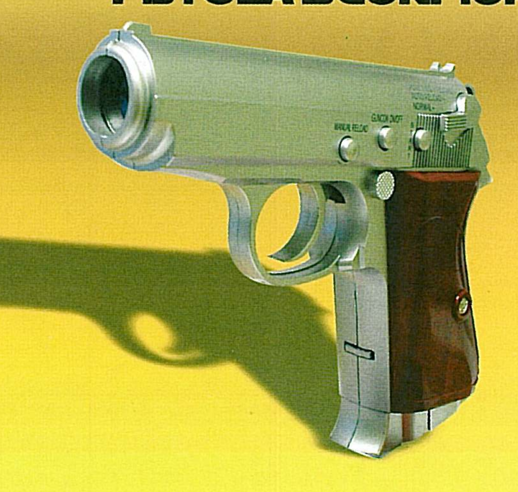




PISTOLA FALCON
CON PUNTERO LASER

MUEBLE GAMESTATION

PISTOLA SCORPION



MANDO VIPER



MANDO CYBERSHOCK
INFRA ROJOS

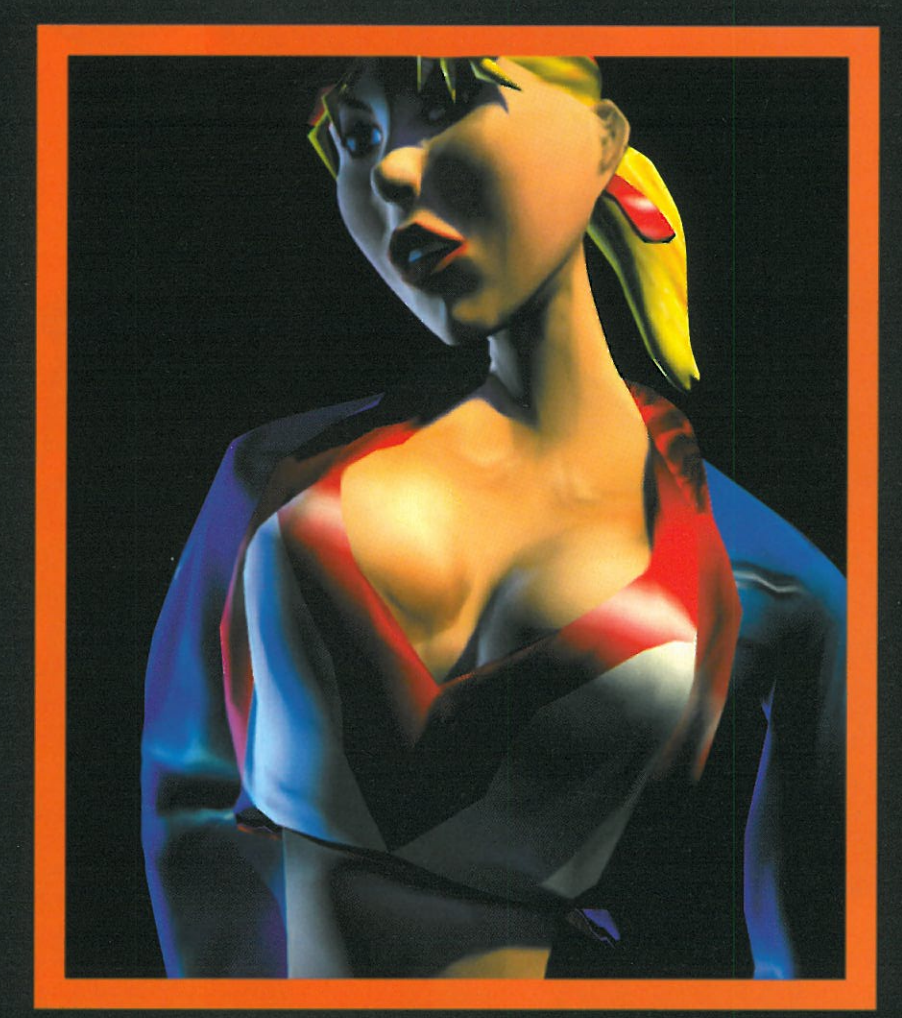
Distribuidos por:
ARDISTEL
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min
www.ardistel.com

Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

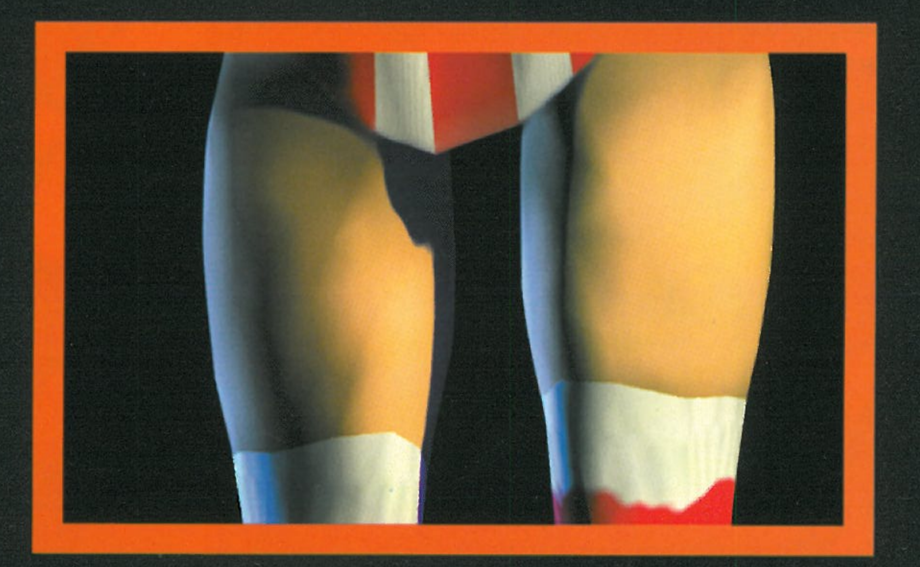
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **PRODUCCIÓN** Hans L. Kötz **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Victor Carrera **JEFE DE REDACCIÓN** Òliver Méndez **REDACTOR** Francisco J. Silva **DISEÑO GRÁFICO** Àlex Ortega
COLABORADORES Manel Calpe, Eduardo Rodríguez (redacción), Àlex Novials (maquetación) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón | **PUBLICIDAD Y MARKETING** Aida Gascón
Barcelona:C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es Madrid: Waterbuk, S.L. C/Marqués de Urquijo, 26 28008 Madrid | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA** Fepsa 93 238 04 37 | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa,Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98

SOLICITADO EL CONTROL OJD

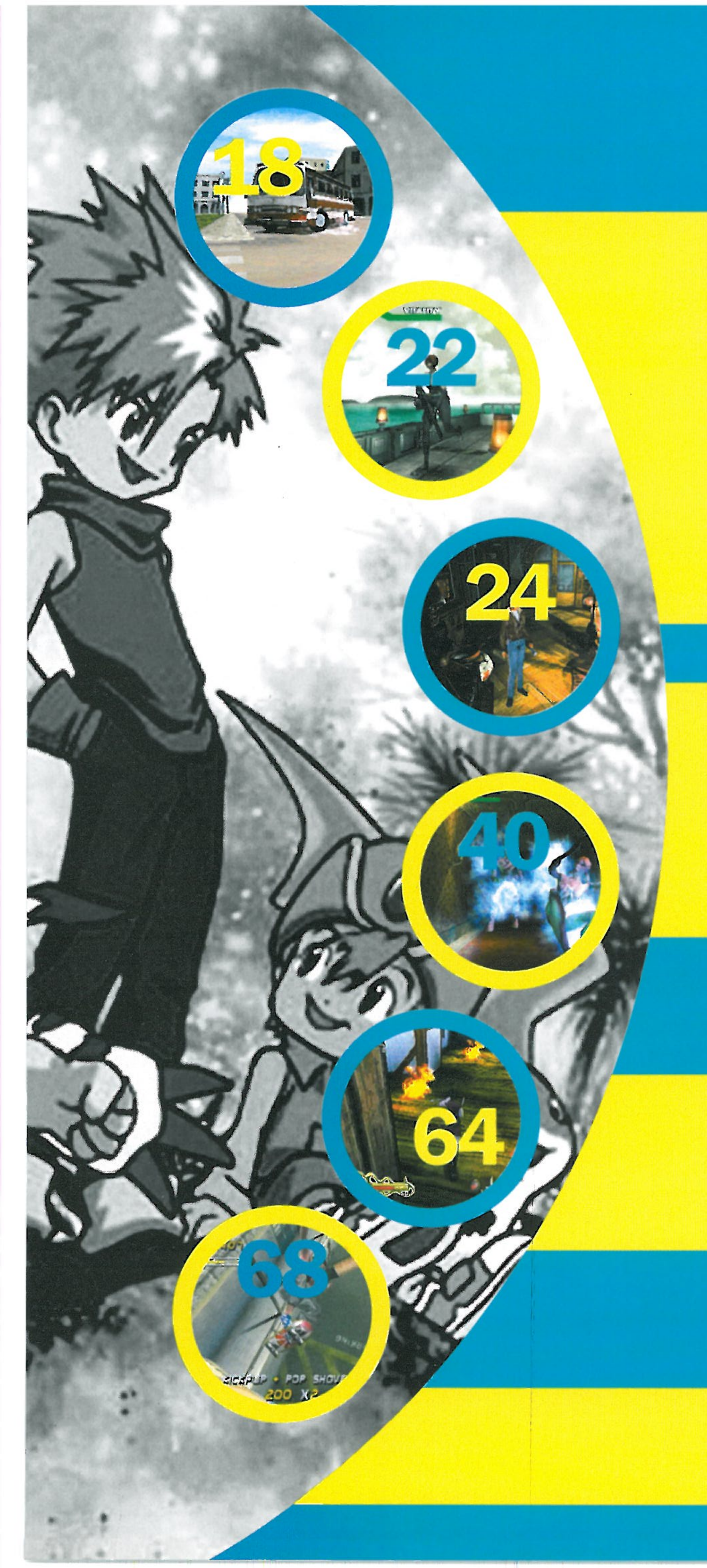
¡DESPEGUE!



Hemos cumplido nuestras amenazas. Finalmente hemos cambiado nuestra imagen, incluyendo la cabecera, en un mes que coincide con una fecha muy especial para nosotros: la del segundo aniversario. Éste es el inicio de una nueva etapa en la que trataremos de convertir a *PlanetStation* en la revista más completa, fresca y divertida para PlayStation y PS2. Los más veteranos notaréis que, aparte del cambio de imagen, ha habido un reajuste de contenidos. Muchos de ellos obedecen a sugerencias vuestras (¡gracias a todos!). Sólo esperamos que tras leer la nueva PlanetStation estéis más informados y, sobretodo, que hayáis pasado un buen rato.
planet@intercom.es






18
22
24
40
64
68
200 X2

LA PLAYSTATION 2 REINA EN EL TGS DE OTOÑO

SE DESVELAN LAS PRIMERAS IMÁGENES DEL SOBRECOGEDOR SILENT HILL 2

Si en el pasado Tokyo Game Show de primavera la presencia de la PS2 fue poco menos que testimonial y la Dreamcast de Sega se llevó todos los parabienes, en la feria japonesa de otoño celebrada a finales de septiembre a Sega casi ni se le vió y la consola de 128 bits de Sony fue la única protagonista del evento. De entre sus juegos, uno destacó sobre todos: *Z.O.E*, de Konami, al que por fin se le pudo poner las manos encima y que parece ser una auténtica obra maestra (estando el Team Kojima por medio, no es de extrañar). De la otra megaestrella de Konami, *MGS 2: Sons of Liberty*, sólo se vio el corto vídeo presentado en el ECTS pero la compañía de Osaka anunció una primicia tremendamente suculenta: cuando *Zone of the Enders* se ponga a la venta en Japón a inicios de febrero del 2001, irá acompañado de una demo jugable de *MGS 2*. Además, en el TGS se pudieron ver las primeras imágenes de *Silent Hill 2*, que mantiene a Harry Mason de protagonista y presenta una ambientación más que terrorífica. Sony, por su parte, volvió a deleitar al personal con su increíble *GT2000* , sorprendió con el shoot'em-up aéreo en 3D *Sky Gunner* y mostró una





KONAMI ANUNCIÓ UNA PRIMICIA TREMENDAMENTE SUCULENTA: CUANDO Z.O.E. SE PONGA A LA VENTA EN JAPÓN IRÁ ACOMPAÑADO DE UNA DEMO JUGABLE DE MGS 2

versión jugable de su muy prometedor *Dark Cloud*. Capcom sólo presentó un gran título, pero vaya título: *Onimusha*, una superproducción de casi 2.000 millones de pesetas de presupuesto que finalmente saldrá al mercado japonés en enero del año que viene. Y Namco tampoco se quedó atrás: a su tremendo *Moto GP* sumó el atractivo RPG estratégico *Seven* con un look a lo *SaGa Frontier II*.

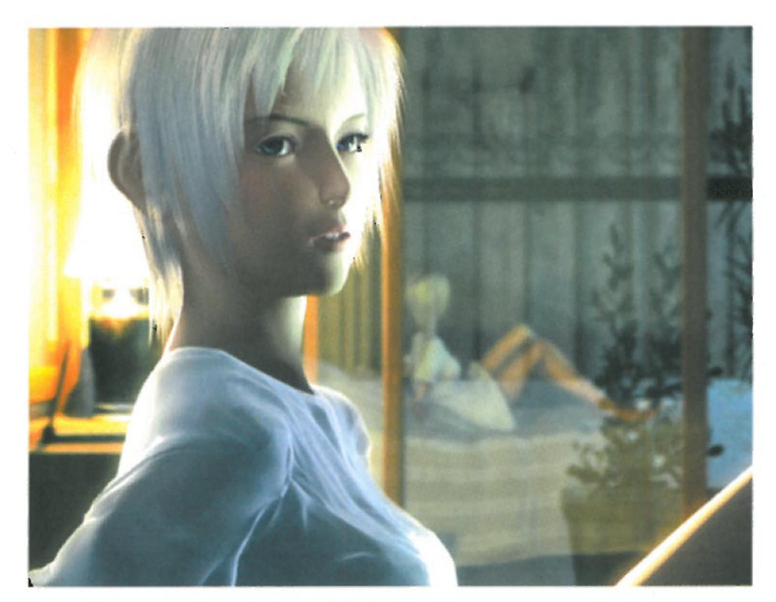
De entre el resto de compañías destacó, como de costumbre, Koei con el fabuloso *Kessen II*, el juego de estrategia y ligoteo para el público femenino *Angelique Trois* y la traslación de la aventura de acción *Operation Winback* de Nintendo 64. Y como nota curiosa, dos auténticas rarezas para PlayStation 2: *Ikuze! Onsen Takkyu*, el primer simulador de ping-pong de 128 bits a cargo de Psyko y *Greatest Striker* de Taito, un juego de fútbol en el que en vez de manejar a los jugadores les damos órdenes a través de un periférico especial de reconocimiento de voz.

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

La PS2 esta a punto de desembarcar en nuestro país y quién más quien menos (con 74.900 pesetas en el bolsillo, eso sí) ya hace planes para echarle el guante a la poderosa consola de 128 bits de Sony. Teniendo en cuenta que en el continente europeo Sony pondrá a la venta el 24 de noviembre no más de 500.000 ejemplares (frente al millón previsto en un inicio) es posible que las consolas que lleguen a nuestro país, pese a su elevado precio, acaben resultando pocas. Pues si deseas asegurarte la posesión de la preciada PS2, Sony España ha ideado un sistema de pre-orden de compra cuyo plazo se extiende entre el 1 y el 31 de octubre. La cuestión consiste en recoger cuatro copias de un formulario de solicitud de reserva en tu tienda de videojuegos habitual. Las rellenas las cuatro y las llevas a la tienda, que las validará y te devolverá dos de ellas. ¿Nadie se ha perdido, no? Pues seguimos. De esas dos copias, una te la quedas tú y la otra la envías a la dirección Apdo. de Correos nº 23183, C.P. 28020, Madrid, con la referencia en el sobre "PlayStation". Al cabo de unos días recibirás una carta en tu domicilio en la que se incluye tu numero de identificación y el día a partir del cual puedes recoger tu consola en la tienda (¡Venga, que ya falta poco!). Ahora sólo es cuestión de acudir el día indicado a la tienda que te selló los formularios con tu número de identificación, tu DNI y tus 75 lechugas del ala y... ¡hala! ya tienes tu flamante PS2 recién salida del horno para ti solito. Que aproveche.



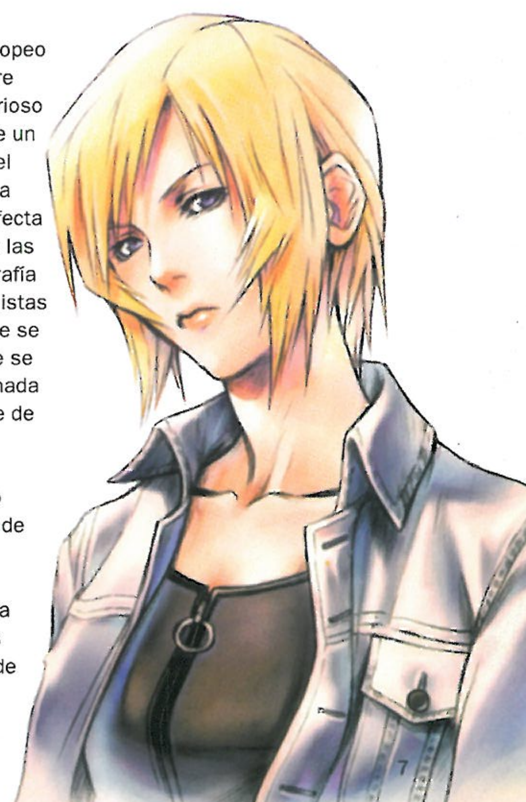
ACTUALIDAD

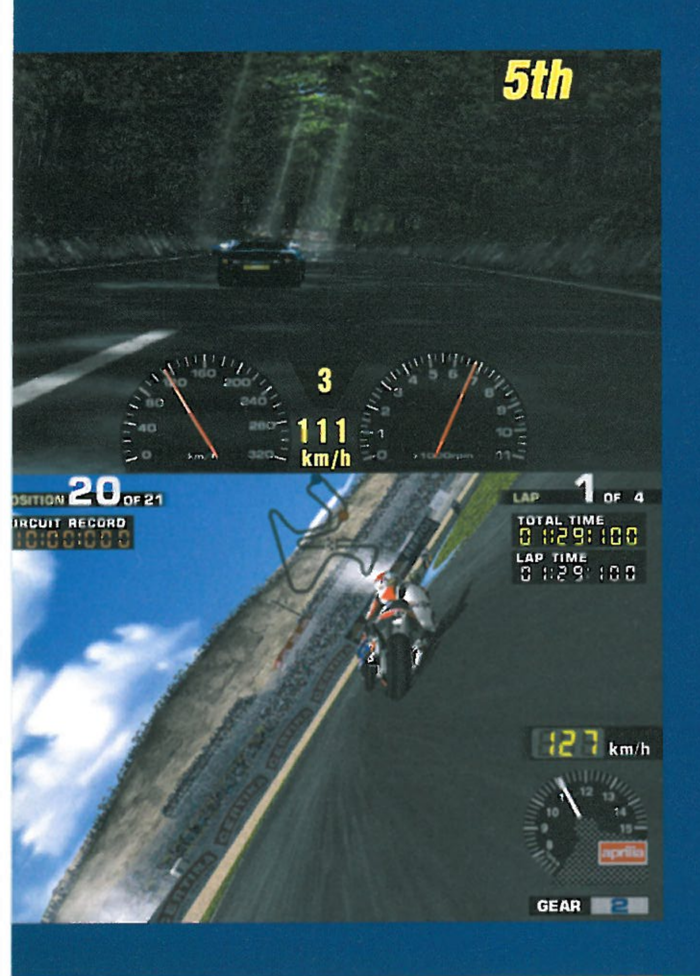




AYA BREA BUSCA DOBLE

Para celebrar la salida al mercado americano y europeo del genial *Parasite Eve II*, Square USA ha decidido celebrar un curioso concurso con la colaboración de un portal de internet. El objetivo del mismo es escoger mediante una votación popular a la doble perfecta de la inolvidable Aya Brea entre las aspirantes que envíen su fotografía a FirstLook.com. Las cinco finalistas estarán invitadas a una gala que se celebrará en Los Ángeles donde se decidirá la ganadora. La afortunada recibirá como premio un cheque de 500 $ (que tal como está la cotización del euro es todo un pastón), varias copias del juego *Parasite Eve II* y merchandising de todo tipo. Esperamos que los señores de Square envíen un poster de la doble perfecta de la señorita Brea a las redacciones de las revistas de videojuegos de todo el mundo.



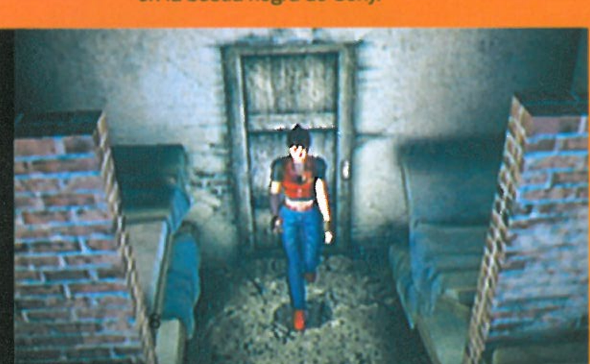


LA LISTA DE SONY

En el Sony Gamer's Day celebrado en San Francisco el pasado 27 de septiembre Sony hizo por fin publica la lista más esperada: la relación oficial de los títulos que acompañaran el lanzamiento de la PS2 tanto en Estados Unidos (26 de octubre) como en Europa (24 de noviembre). En el país de George Bush Jr. y Al Gore habrá un total de 33 títulos disponibles el mismo día de comercialización de la consola, entre los que destacan *Armored Core 2, Dead or Alive 2: Hardcore, Dinasty Warriors 2, Kessen, Moto GP, Ridge Racer V, Silent Scope, Silpheed: The Lost Planet, SSX, Street Fighter EX3, Tekken Tag Tournament, TimeSplitters* o *Unreal Tournament*. Entre noviembre y diciembre se sumarán a la lista juegos como *FIFA 2001, Rayman 2: Revolution, MDK 2: Armageddon* y *Star Wars Starfighter*. Y para el primer cuarto del 2001 quedan tres megabombazos: *The Bouncer, Onimusha: Demon Warrior* y el sublime *GT2000*. Respecto al Viejo Continente, también serán 33 los juegos que se podrán comprar junto a la consola, con algunos cambios respecto al repertorio americano: *Dead or Alive 2* se pondrá a la venta en diciembre, juegos como *ISS 2000, F1 World Grand Prix* o *Type S* estarán en las tiendas el 24 de noviembre y *Moto GP* y *Unreal Tournament* no se podrá disfrutar hasta el año 2001. En todo caso, en nuestro próximo número ya os comentaremos de manera detallada los principales juegos que escoltarán a la PS2 cuando desembarque en nuestro país.

¿RE CODE: VERONICA PARA PS2?

Cada vez son más fuertes los rumores sobre una más que posible conversión del maravilloso *Resident Evil Code: Veronica* a PlayStation 2. Según la página de Internet ps2.ign.com, una fuente interna de Capcom ha revelado que la compañía nipona está en proceso de desarrollo de una adaptación de la última entrega de la saga *residentevilliana*. Al parecer el nuevo *Resident Evil* con Shinji Mikami al frente para PS2 no estará listo hasta bien entrado el año 2002 y Capcom necesita mantener "viva" la saga en los 128 bits de Sony. Claro que existen dos grandes trabas: la difícil compatibilidad de los códigos de programación para Dreamcast y PS2 y los recelos de Sega de ver en la consola de la competencia una de las joyas de la corona de su Dreamcast que, además, ayudó a desarrollar. Pero no es muy descabellado pensar que antes de marzo del 2001 podamos disfrutar de las fascinantes aventuras de los hermanos Claire y Chris Redfield en la bestia negra de Sony.



CÁMARA DIGITAL E IMPRESORA PARA PS2

Los japoneses no paran de inventar cacharros de todo tipo y el último grito en el país del Dr. Slump es la Popegg, una mini-impresora de color mediante inyección de tinta que, conectada al puerto USB de la PS2, permite imprimir imágenes obtenidas con cámaras digitales o con diferentes aplicaciones de software. Aunque su formato de impresión es del tamaño de una tarjeta postal, compañías como Idea Factory, Sunsoft, UEP System o Atlus (con una nueva versión de su simulador de estudio fotográfico de modelos *Primal Image*) ya han comenzado a desarrollar aplicaciones para el invento. Para no ser menos, Sony también va a poner a la venta en Japón una cámara digital (la DSC-P1) compatible con PS2 y que completará el conjunto. La impresora tiene el módico precio de 15.000 yenes (unas 27.000 pesetas) mientras que la cámara digital cuesta cerca de 100.000 yenes (180.000 del ala).

BREVES

NUEVA ESTACIÓN DE TRABAJO PARA PS2

Sony ha comenzado la producción de una nueva estación de trabajo para desarrolladores de PS2 llamada GS Cube que supone toda una bestialidad tecnológica. Imaginaos juntos 16 procesadores Emotion Engine y otros 16 Graphic Synthesizer en un armatoste con una capacidad de gestión de la modesta cifra de... ¡1.200.000.000 de polígonos por segundo! La GS Cube tiene la capacidad de generar secuencias CG en tiempo real y la próxima primavera comenzará a funcionar a pleno rendimiento.

INSTALAR EL CHIP PASA A SER ILEGAL

La ley se endurece ante la transición PSX-PS2 en nuestro país. El Juzgado de lo Penal nº 22 de Madrid ha condenado hace poco a los dueños de una tienda de informática por la instalación en una PSX de un chip multisistema ya que "permite utilizar copias ilegales al eliminar el código de protección que poseen los videojuegos". De la posibilidad de utilizar copias de seguridad o juegos de importación la sentencia no dijo nada.

FUTURAMA VISITARÁ PS2

La excelente serie humorístico-futurista de Matt Groening (el creador de *Los Simpsons*) que actualmente emite Antena 3 tendrá sus traslación al mundo de los videojuegos gracias al acuerdo recientemente firmado entre los desarrolladores suecos Unique Development Studio y Fox Interactive. Los futuros juegos de *Futurama* saldrán al mercado a inicios del año 2002 en PlayStation 2 y X-Box.

NACE LA RED DE BANDA ANCHA DE SONY

Gracias a la unión entre Sony y el gigante de las telecomunicaciones japonés NTT la red de banda ancha (japonesa) de PS2 estará disponible el otoño del 2001 en el país del Sol Naciente. Mediante la red de fibra óptica la PS2 podrá descargar de la red todo tipo de informaciones y serán posibles los juegos on-line. En diciembre comenzarán las pruebas en algunas localidades niponas.

puedes jugar con las manos o

¡SENTIRLO EN TU CUERPO!



360modena
RACING WHEEL



DUAL SHOCK

PlayStation 1, 2 y PS1

THRUSTMASTER®

SATÉLITES

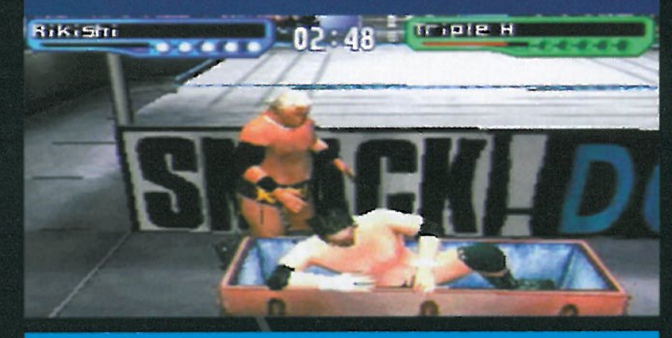
SUFERVIVIENTES EN PSX

El último representante de lo que está llamado a convertirse en un sub-género, los juegos de surf, es ***Championship Surfing*** de Mattel. El juego promete ser la interpretación más fidedigna de lo que supone el deporte en sí (ya se pueden esforzar para plasmar algo así en una consola, ya). Los diez niveles del juego están situados en lugares como Australia, Africa y Fiji. Además, podremos escoger entre ocho surfistas reales, que entre todos podrán realizar una extensa gama de hasta 50 trucos y piruetas distintos. ¿Estaremos ante un ***Tony Hawk's*** pasado por agua?

SATÉLITE **USA**

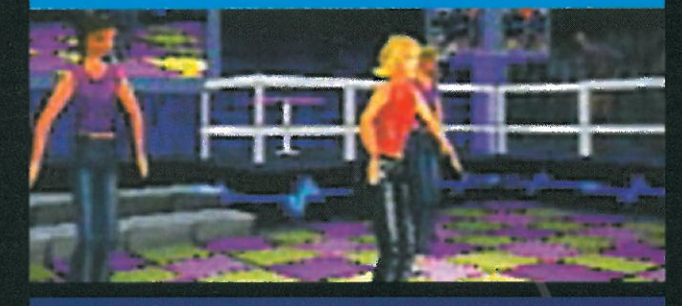
EL ANTEPENÚLTIMO JUEGO DE LUCHA LIBRE

Y otro, y otro, y otro juego de wrestling que amenaz... ehm, promete aterrizar en nuestra PlayStation. Aunque todavía no hemos de perder la esperanza, ya que se trata de ***WWF Smackdown 2: Know Your Role***, la secuela del tildado por muchos como el mejor juego de lucha libre para los 32 bits de Sony. La reaparición de los carismáticos The Rock, Mr. Ass o Undertaker vendrá acompañada de un jugoso catálogo de nuevas competiciones y jugosas novedades.



TE LO JURO POR MARY KATY

En un curioso intento por captar el elusivo mercado femenino de videojuegos, Acclaim está a punto de lanzar ***Mary-Kate And Ashley's Magical Mystery Mall***. Las protagonistas (las gemelas que participaban en la serie ***Padres Forzosos***) nos acompañarán en una ***essstupenda*** y ***osea*** magnífica aventura consistente en visitar tiendas de ropa ***super-chachis*** e ir a esquiar, entre otras peripecias.



EL PENÚLTIMO JUEGO DE LUCHA LIBRE

Y si no queríais lucha... ¡Tomad dos tazas! Aunque en esta ocasión casi podríamos hablar de tazas de water, ya que ***WCW Backstage Assault***, de EA, permitirá a los jugadores zurrarse y mordisquearse los pantis en sitios tan variopintos como un lavabo, del que podremos arrancar los urinarios para luchar libremente con ellos.

VUELVE EL GATO DE NAMCO

Namco no podía ser menos que sus directos rivales y, siguiendo su prometedora línea de software de la más alta calidad para PS2, presentó en el pasado Tokyo Game Show una demo de ***Kaze no Kuronoa 2*** (***Klonoa 2*** en Europa). Realmente sorprendió a propios y extraños gracias a la combinación de un entorno pseudo-3D con texturas inimaginables y sprites tan bien animados que parecen sacados de auténticas películas de la industria de la animación. Una mezcla letal.



GOEMON *GOES TO* PS2

Esos dioses de Osaka llamados Konami CEO sorprendieron en el pasado Tokyo Game Show con las nuevas imágenes de ***Gambare Goemon*** para PS2. El juego, que tiene una pinta de rechupete, recuerda a la genial primera parte de Nintendo 64. Eso sí, este título aprovecha las excelencias técnicas de la bestia negra de Sony, presentando entre otros un impresionante motor 3D.

SATÉLITE **JAPÓN**



JUEGOS SPECTRALES

Una de las compañías favoritas japonesas de nuestro corresponsal Manjimaru, Idea-Factory (creadores de "leyendas" totalmente desconocidas en Occidente como ***Spectral-Force*** 1 y 2 o ***Spectral-Blade***) está desarrollando para PS2 un ***simulation-RPG*** llamado ***Generation of Chaos***. Aunque todavía sin fecha exacta, se espera su aparición para el año que viene. Pues eso, a esperar se ha dicho.

TODOS A CHORO

Uno de los títulos más entrañables de toda la historia de los videojuegos volverá en breve a los circuitos de la esperadísima PS2: la excelente saga automovilística de Taito (respetando al mítico ***Continental Circus***) ***Choro-Q HG***. Esta pasada sobre ruedas es todo un alarde de jugabilidad, diversión y gráficos muy llamativos, (con su característica estética manga), y resulta ideal para varios jugadores.

DRÁCULA SE LEVANTA DE SU TUMBA EN GBA



Ya se han hecho públicas las primeras imágenes de *Castlevania: Circle of the Moon*, la nueva entrega de la legendaria saga de Konami que supondrá uno de lo títulos de acompañamiento al lanzamiento en Japón de la Game Boy Advance de Nintendo. En este nuevo Castlevania el malo será, cómo no, el conde Drácula, que resucita una vez más para aterrorizar a los habitantes de Transilvania y hartarse de chupar sangre humana. Pero para que el conde no se salga con la suya, Nathan y Hugh Baldwin, los dos protagonistas "buenos", deberán demostrar su dominio del látigo en multitud de tenebrosos escenarios barrocos. En marzo del próximo año los nipones ya podrán comenzar a disfrutarlo.

LA X-BOX CONVENCE A TODOS



Aunque parecía que Microsoft tenía dificultad para encontrar socios que respaldasen su futura X-Box, el pasado 20 de Septiembre la compañía de Bill Gates dejó las cosas claras. En un acto realizado en San Francisco los grandes capitostes del proyecto X-Box (sólo faltó Bill Gates) presentaron las 150 third parties que respaldarán con su trabajo (y con los más de 1.000 kits de desarrollo que piensa "regalar" el señor Gates) la marcha de la consola más potente de 128 bits. Salvo EA y Square, que parece que no tardarán mucho en anunciar sus acuerdos, prácticamente TODAS las compañías desarrolladoras y editoras más importantes del mundo apoyan a la X-Box. Tanto las grandes empresas americanas (Acclaim, Crave, Fox Interactive, Hasbro, Midway, Universal) como las japonesas (Atlus, Bandai, Capcom, Koei, Konami, Namco, Tecmo) o europeas (Codemasters, Eidos, Infogrames, Ubi Soft) ya se han comprometido con la bestia de Microsoft, que tiene prevista su salida al mercado a finales del 2001 con tres juegos de relumbrón ya confirmados: *Crash Bandicoot X*, *Silent Hill 2* y ¡atención! *Metal Gear X*, una adaptación del *MGS2: Sons of Liberty* ... ¡mejorada! Sin comentarios.

LA ÚLTIMA HOJA DE DREAMCAST



Otro nuevo título de campanillas va a sumarse dentro de poco al extraordinario catálogo de beat'em-ups 2D de Dreamcast, cuya progresiva especialización en este tipo de juegos comienza a recordar a los malos tiempos de Saturn. En este caso se trata se *Last Blade 2: Final Edition*, una traslación del fabuloso juego de Neo Geo a los 128 bits de Sega que en noviembre verá la luz en Japón. Este *Last Blade 2* potenciará aún más la increíble belleza gráfica del beat'em-up con espadas de SNK y además incluirá un nuevo modo historia y un juego japonés tradicional de cartas.

MÁS ARCADE, POR FAVOR



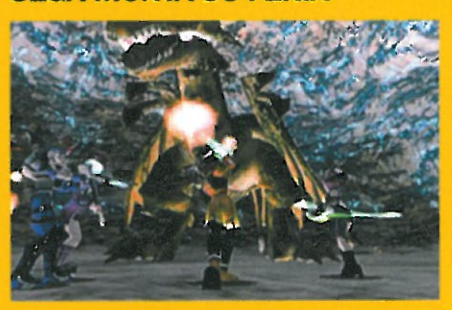
El Japan Arcade Machine Show de Tokio fue el marco escogido el pasado mes de septiembre por Sega y Namco para mostrar sus nuevas placas arcade que a buen seguro revolucionarán el mercado de los salones recreativos. Los creadores de *Tekken* presentaron su System 246, una placa con una arquitectura técnica prácticamente idéntica a PS2 que presenta como primeros lanzamientos bombazos como *Ridge Racer V Arcade Battle*, *Ninja Assault*, *Bloody Roar 3* y (¡tachán, tachán!) *Soul Calibur 2*, títulos que esperemos que pasen rápidamente a formar parte del catálogo de PS2. Por su parte Sega desveló la Naomi 2, con un procesador capaz de mover 10 millones de polígonos por segundo y títulos como *Virtua Striker 3*, *Virtua Firgther X* y *Capcom vs SNK 2* como primeros juegos en desarrollo.

¡NUEVA HANDHELD ATARI 2600!



No es un chiste malo (aunque podréis encontrar innumerables muestras de pésimo sentido del humor en otras páginas de esta revista). Un fanático norteamericano de la prehistórica Atari 2600, la madre de todas las consolas, ha conseguido con unos empalmes por aquí y unas soldaduras por allá convertir su vieja pieza de coleccionista en una coqueta consola portátil con pantalla LCD, cruceta digital y entrada de cartuchos. Lo malo del asunto es que el señor Benjamin J. Heckendorn, creador de la Atari 2600 VCS Portable, no tiene previsto comercializar la criatura que ha "parido" con tantos esfuerzos. ¡Sniff!

SEGA MONTA SU FERIA



Aunque Sega no estuvo presente en el Tokyo Game Show de otoño, la compañía japonesa no pudo resistir la tentación de mostrar al público los últimos lanzamientos en el mercado nipón para Dreamcast y organizó su propio evento. Así, en el Sega Touch & Try Club celebrado el 30 de septiembre y 1 de Octubre en tres ciudades japonesas los afortunados nipones pudieron echar un vistazo (y unas partidillas) a futuros lanzamientos como el fabuloso *Phantasy Star-On line* del Sonic Team, la adaptación de la recreativa *Daytona USA*, la recopilación de minijuegos *Sonic Shuffle* (tipo *Mario Party*) o el esperadísimo juego de estrategia *Sakura Taisen 3*. Además, también estuvieron presentes destacados títulos ya publicados en el mercado nipón como el genial *Virtua Tennis*, el espectacular RPG *Eternal Arcadia*.

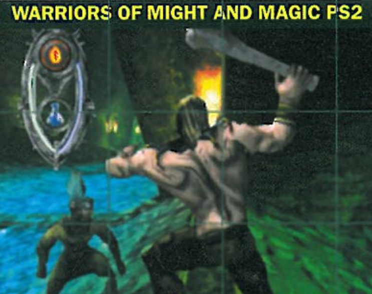
ESPECIAL ECTS

Lo prometido es deuda, así que aquí tenéis un repaso de los productos que presentaron las principales compañías del sector en el ECTS 2000 de Londres. Si echáis en falta algunos títulos no le echéis la culpa a nuestro corresponsal Drako, sino a la alta graduación de la cerveza inglesa que estaba a la venta en el recinto ferial.

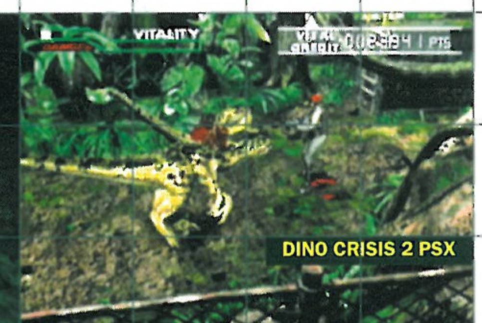




WDL THUNDER TANKS PS2



WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC PS2



DINO CRISIS 2 PSX



RUN LIKE HELL PS2

VIRGIN

Indudablemente, dentro de las novedades que traerá Virgin a España destaca el increíble *Dino Crisis 2* de Capcom para PSX. Pero como este mes ya le dedicamos dos páginas a esta obra maestra será mejor hablar de otros títulos, menos espectaculares, pero también interesantes. De entre el extenso material que se presentaba de PS2 destacaban los títulos *Lotus Challange*, un interesante juego de carreras, y *Run Like Hell*, una más que prometedora aventura de terror que aún está en fase muy temprana de desarrollo. El catálogo para 128 bits se complementa con el vistoso simulador pugilístico *Ready 2 Rumble Round 2* de Midway.

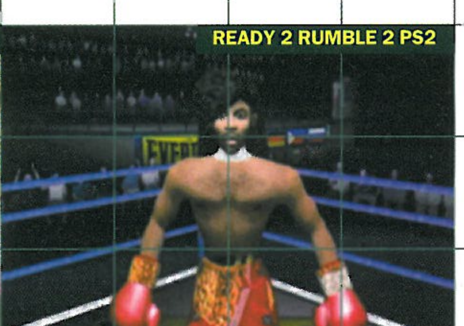
Virgin también traerá a España los juegos de 3DO, empresa que prepara multitud de secuelas para su interminable saga *Army Men*, en sus correspondientes versiones para PSX y PS2 (*Army Men Air Attack 2*, *Army Men Sarge's Heroes 2*...). Asimismo, la compañía también se encargará de distribuir el simulador de tanques *WDL Thunder Tanks* y un interesante juego "de mazmorras" llamado *Warriors Of Might And Magic*, ambos para los 128 bits de Sony.

Finalmente, de los juegos de Microïds que también distribuirá Virgin, nos llamó la atención *The Mission*, un juego para PSX que basa su desarrollo en el popular anuncio televisivo de fútbol-ficción de Nike en el que aparecen Davids o Figo.



LOTUS CHALLANGE PS2

AIR ATTACK 2 PS2



READY 2 RUMBLE 2 PS2



Nuestro enviado en Londres, Drako, en el momento que pronunció la inmortal frase: "Pues yo me imaginaba la PSOne más pequeñita".

GT 2000 PS2

C-12 PSX

WIPEOUT FUSION PS2

MOTO GP PS2

ALADDIN PSX

CRASH BASH PSX

SONY

El fabuloso stand de Sony estaba dividido en dos áreas diferenciadas: una blanca dedicada a la PSOne, y otra azul dedicada a PS2. En el apartado para 32 bits destacó *C-12*, una gran promesa programada por los creadores de *Medievil*. Ambientado en un mundo futurista, el juego nos propone enfrentarnos con nuestro arsenal a un ejército de máquinas al estilo de la película *Terminator*.

Del resto, brillaron con luz propia *Ms. Pacman Maze Madness*, gracias a su jugabilidad clásica y sus coloristas gráficos, así como las nuevas apariciones de dos de los personajes más populares de PlayStation: Crash y Spyro. El primero protagoniza *Crash Bash*, una prometedora recopilación de minijuegos para cuatro jugadores, que técnicamente da la talla pese a no estar programado por Naughty Dog. El segundo vuelve con *Spyro: El Año del Dragón*, un título que sigue los parámetros de las dos primeras entregas de la serie. Finalmente cabe destacar la notable presencia de juegos basados en películas de la Disney: el juego de baile *El Libro de la Selva: Muévete con Ritmo*, el plataformas 3D *Aladdin* y la aventura infantil *La Sirenita 2*.

LA GRAN ESPERANZA DE SONY

Sin lugar a dudas la gran estrella del stand de PS2 de Sony fue, cómo no, *Gran Turismo 2000*, presentado por el mismísimo Mr. Yamauchi de Polyphony Digital. Ya lo dijimos el mes pasado, pero lo volvemos a repetir: este título es el proyecto más prometedor de PS2 (junto con el nuevo *Metal Gear*). Aún no sabemos cuándo saldrá al mercado esta maravilla lúdica, pero lo que es seguro es que para primavera ya tendremos una versión PAL de *Moto GP*, adaptación de la famosa recreativa de Namco *GP 500* a los 128 bits de Sony que promete ser el mejor juego de motociclismo jamás visto en una consola. Preparaos, porque en el próximo número hablaremos largo y tendido de esta maravilla.

Del resto de títulos presentados destacaron otros proyectos británicos a medio o largo plazo como *WipeOut Fusion*, que ya mostraba un despliegue visual realmente espectacular, pese a no incluir todavía, por ejemplo, las armas de las naves, o el juego de estrategia y acción *Dropship* que aunque no sea no tan deslumbrante a nivel gráfico promete un sistema de juego interesante.

Por supuesto no faltaron otros juegos ya conocidos por todos como *Tekken Tag Tournament*, la nueva versión europea de *Dead Or Alive 2*, o *Ridge Racer V* para deleite de nuestros dedos. Sólo una queja: no se dejó ver a la prensa nada del prometedor juego de conducción *The Getaway*.



PROEIN

La distribuidora Proein traerá a España una larga lista de títulos presentados en el ECTS a cargo de editoras como THQ, Take 2, Hasbro o Activision.THQ presentaba como gran lanzamiento para PSX *Evil Dead: Hail To The King*, basado en la terrorífica película de culto *Posesión Infernal*. Continuando con los 32 bits de Sony también encontramos dos buenas secuelas: el simulador de wrestling *WWF Smackdown 2*, y el prometedor título de motociclismo *Championship Motocross 2001*. En el apartado de Play 2 lo mejor, sin duda, fue *The Summoner*, un juego de rol ambiento en el medievo europeo.

Por su parte, Take 2 ha centrado todos sus esfuerzos en PlayStation 2, consola para la que prepara tres títulos: un clónico de *Driver* llamado *Midnight Club*, la esperadísima aventura de acción *Oni* y el excelente *Smuggler's Run*. Sin duda este último título es el más interesante, ya que además de ser bueno técnicamente, permite una total libertad de movimientos en coche a través de 15 millas cuadradas.

Activision nos trajo como gran sorpresa una adaptación a 32 bits de la popular película *Blade*, en forma de aventura de acción en 3D. Mat Hoffman pondrá la cara en un juego de piruetas sobre bicicletas parecido al exitoso *Tony Hawk's* también para PSX, y para la misma plataforma también aparecerá *Lion King 2*, basado en la película *El Rey León*.

Aunque Hasbro Interactive no tenía un catálogo de PlayStation precisamente boyante, sabemos que será la encargada de lanzar para 32 bits readapataciones de clásicos de tiempos remotos: *Frogger 2* (reestilización del juego de "la rana"), *Battleship 2* (batallitas navales en 3D) y *Breakout* ("el muro").



ELECTRONIC ARTS

Tal y como ha demostrado con los títulos que ha presentado en el ECTS, hablar de Electronic Arts no es únicamente hablar de deporte. Es cierto que la compañía está ultimando los detalles de los títulos deportivos de esta temporada: buen ejemplo de ello son *Knockout Kings 2001*, el siempre espectacular *NBA Live 2001*, *Tiger Woods PGA Tour 2001*, *NHL 2001* o *F1 Championship Season 2000* (todos ellos para 32 y 128 bits), el novedoso juego de Play 2 *snowboard SSX*, o *Stars*, versión del FIFA adaptado a la liga de cada país, cuya versión para PS2 es muy superior, por ahora, al resto de competidores a la vista. Aunque también es verdad que el resto de títulos no desmerecen en absoluto al abultado (tanto a nivel de cantidad como de calidad) catálogo de Electronic Arts.

DISPARANDO ESTRATÉGICAMENTE

El más destacable de ellos era *007 El Mundo nunca es suficiente*, un shoot'em-up para PlayStation con una futura versión de PS2 que sigue la línea —y lleva camino de superarla— del estupendo *Goldeneye* para N64. El otro cartucho en la recámara en lo que a juegos de acción y disparo se refiere de EA es la continuación de *Medal of Honor*, titulada en esta ocasión *MOH: Underground*. Aunque gráficamente continúa arrastrando las mismas virtudes —y defectos— de su antecesor, esta superproducción de Dreamworks incluirá nuevas misiones de una complejidad aún mayor, armas inéditas y una nueva protagonista: Manon, la confidente de la primera parte. El último título destacable para los viejos 32 bits de Sony es *The Simpsons Wrestling* (interesados, pásense por la sección *Cuenta Atrás*. Gracias).

PlayStation 2 también cuenta con su ración de tiros gracias a la inminente aparición de *X-Quad*, un shoot'em-up del que de igual forma damos buena cuenta en las páginas dedicadas a las previas. Y para acabar, dos magníficos juegos de simulación y estrategia. El primero de ellos es la vuelta de un viejo conocido de los jugones de PC, *Theme Park Roller Coaster*, en el que como en anteriores partes (*Theme Park World* para PSX es un buen ejemplo) podremos gestionar un parque de atracciones a nuestro gusto esta vez, eso sí, con unos gráficos a la altura de la ocasión. El segundo es nada más y nada menos que el pionero de la estrategia en la bestia negra de Sony: *Kessen*, el impresionante (a todos los niveles) título de Koei que recrea multitudinarias batallas en tiempo real recreadas en pleno Japón medieval.



F.E. RETRO HELIX PSX

TOMB RAIDER CHRONICLES PSX

CHICKEN RUN PSX

LEGACY OF KAIN 2 PS2

EIDOS

Eidos presentó en Inglaterra, aunque bastante lejos del recinto ferial del ECTS, la esperada (por evidente) quinta entrega de la saga *Tomb Raider*. En *Tomb Raider Chronicles* los programadores han pretendido hacer un auto-homenaje a toda la saga en el que viviremos diversas aventuras más o menos independientes, con una Lara de más o menos diversas edades y una colección de escenarios que van desde las ruinas de costumbre a instalaciones más o menos futuristas. Algún movimiento nuevo (como el funambulismo sobre cuerda), un vestuario renovado con trajes a lo *The Matrix* y de camuflaje militar, así como algunos toques de sigilo en fases muy concretas completan un paquete que, pese a su obviedad, promete vender mucho.

El catálogo para 32 bits de la compañía también comprende la segunda parte *de Fear Effect*, bautizada como *Retro Helix*, y la adaptación de la película *Chicken Run* de la que ya hablamos el mes pasado.

Finalmente, para PlayStation 2, veremos la nueva entrega del vampírico *Soul Reaver, Legacy Of Kain 2*, y el shoot'em-up *Time Splitters* al que dedicamos una extensa previa en esta revista que tienes entre las manos. ¡Ah! Por cierto: Eidos tiene todos los números para editar en 128 bits el juego militar de estrategia de origen español *Commandos 2*.

KONAMI

En el pasado número de *PlanetStation* ya os informamos largo y tendido de la ENORME lista de juegos para PlayStation 2 de la compañía de Osaka. Respecto a los proyectos para los 32 bits destaca *ISS 2000*, la nueva entrega de la mítica saga futbolera, que muy posiblemente incluirá los nombres de jugadores reales. Asimismo Konami ha decidido lanzar en Europa su excelente *bemani* (juego musical) *Dance Dance Revolution* y, gracias a un acuerdo con Universal, distribuirá los juegos de PSX basados en las películas *The Mummy* y *The Grinch*, así como el título de carreras de karts *Woody Woodpecker Racing*.



DANCE DANCE REVOLUTION PSX



THE GRINCH PSX

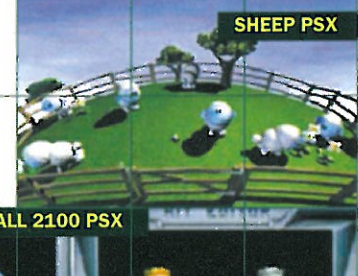
METAL GEAR SOLID 2 PS2



THE MUMMY PSX

EMPIRE

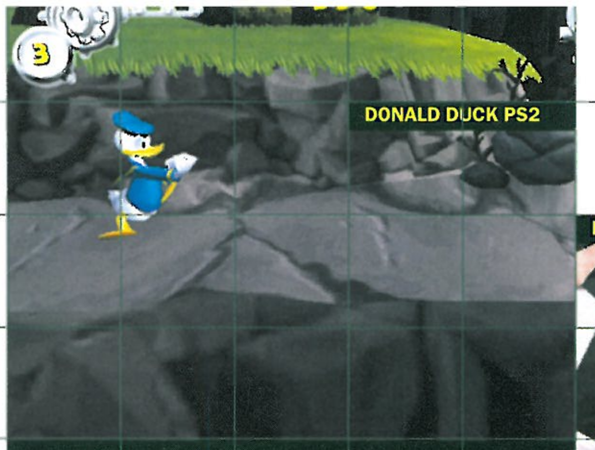
De entre los títulos de la compañía británica para PSX que distribuirá en nuestro país Planeta-Agostini destacó el humorístico *Sheep*, un título de modesta factura técnica y un desarrollo tipo *Lemmings* que nos obligará a encerrar en su redil a díscolas ovejitas. Empire también publicará *Speedball 2100*, la traslación a 32 bits del mítico juego de los Bitmap Brothers. Y en el terreno de la conducción, un título que promete mucho es *World Sport Cars*, adaptación para PS2 de un juego de PC con excelente apartado visual.

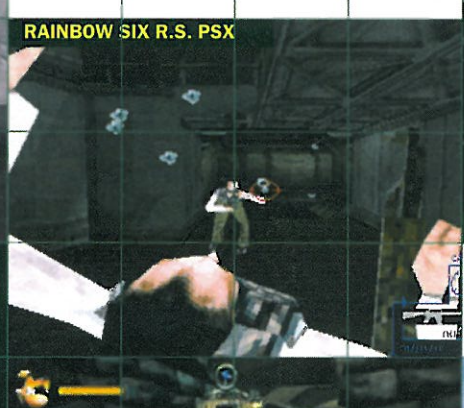


SHEEP PSX



SPEEDBALL 2100 PSX


DONALD DUCK PS2


RAINBOW SIX R.S. PSX

THE ROAD TO EL DORADO PSX

UBI SOFT

Ubi presentó dobles versiones de sus títulos de cabecera para 128 y 32 bits: *Rayman 2* (llamado *Rayman Revolution* en la remozada versión de PS2), el plataformas *Disney's Donald Duck: Quack Attack* y el original *Disney's Dinosaur*. Dentro del terreno exclusivo de PSX destacó la nueva aventura de los creadores de *Broken Sword* llamada *Gold And Glory: The Road To El Dorado*, basada en una película de animación que se estrenará próximamente. El catálogo se complementó con una avalancha de títulos dirigidos a los más pequeños de la casa: *Batman Of The Future*, *Tom And Jerry*, *Goofy's Fun House*, *Tigger's Honey Hunt*, *Inspector Gadget*...

Como títulos exclusivos para PlayStation 2, Ubi Soft traerá a nuestro país el simulador de Fórmula 1 *F1 Racing Championship*, así como la bizarra aventura *Evil Twin: Cyprien's Chronicles*. Ubi también se encargará de distribuir en España los títulos de la compañía Red Storm, siendo una versión para PSX de *Rainbow Six: Rogue Spear* el primero ellos que visitará nuestras tiendas.


RAYMAN REVOLUTION PS2

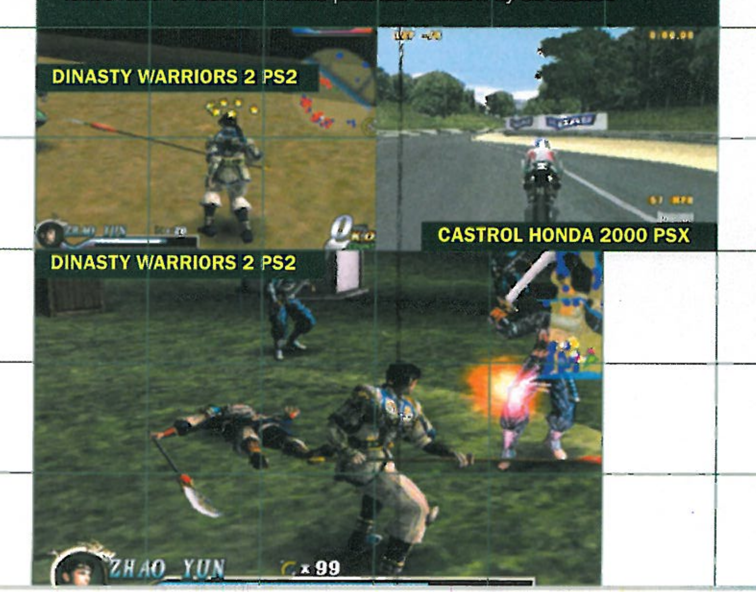

TIGGER'S HONEY HUNT PSX



F1 RACING PS2

ACCLAIM

Oficialmente, Acclaim no presentó ningún título en el ECTS de este año. Precisamente por ello es doblemente loable la labor de Acclaim España, que desplazó sus efectivos hasta Londres para presentar en exclusiva a la prensa los títulos que distribuirá en nuestro país de dos compañías: Eon y Midas. Sin duda, el más atractivo de todos ellos es *Dinasty Warriors 2*, el increíble beat'em-up ambientado en la época de guerras dinásticas chinas, y del que os hablamos extensamente en la sección *Cuenta Atrás*. Los moteros de pro también celebrarán el hecho de que Acclaim traiga a España *Castrol Honda Superbike 2000*, un título que aunque no cuenta con increíbles mejoras gráficas respecto a su antecesor, consigue aumentar la sensación de realismo de éste y aportar suficientes novedades como para ser tenido muy en cuenta.



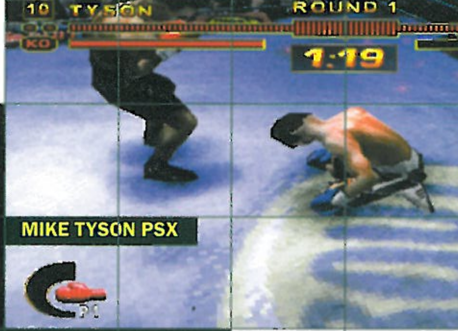
DINASTY WARRIORS 2 PS2

CASTROL HONDA 2000 PSX

DINASTY WARRIORS 2 PS2



MANAGER 2001 PSX



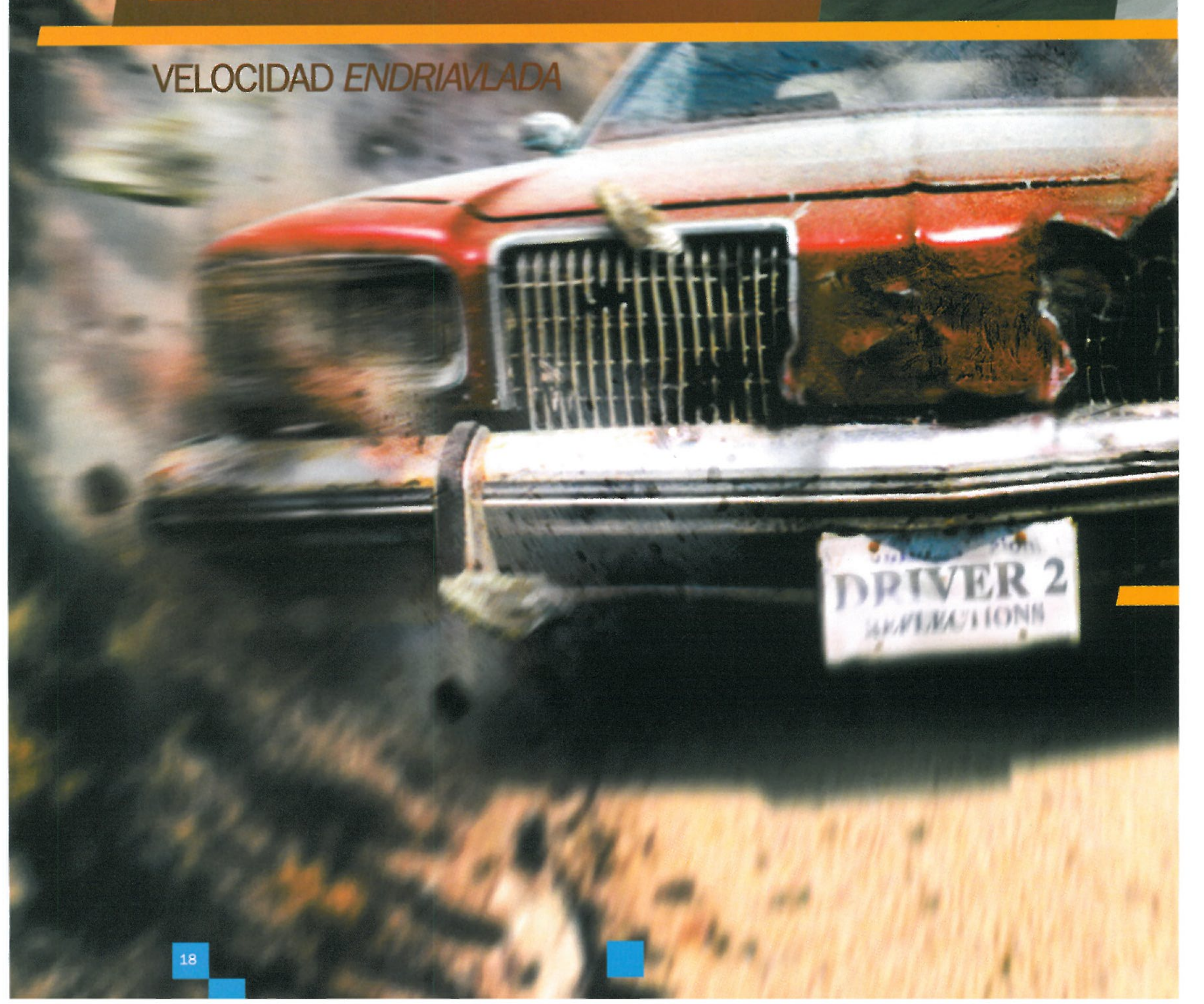
MIKE TYSON PSX

CODEMASTERS

Lejos de dormirse en los laureles después de emborracharse de éxito con el increíble *Colin McRae Rally 2.0*, Codemasters prepara su campaña navideña con las esperanzas puestas en los dos títulos para PlayStation presentados en el ECTS. El primero de ellos es *Mike Tyson Boxing*, un simulador de boxeo que pretende tumbar a sus máximos competidores gracias en gran parte al nombre de su protagonista. O quizá deberíamos decir sus protagonistas, ya que en Inglaterra este título será conocido como *Prince Naseem Boxing*, nombre de un conocido (en el país del Big Ben, claro está) príncipe que en sus ratos libres se dedica a tortear púgiles en el cuadrilátero. La compañía británica no podía faltar a su cita balompédica con *Manager de Liga 2001*, que mejorará enormemente lo visto en su predecesor gracias a nuevas opciones como la posibilidad de construir el estadio del equipo que decidamos gestionar, entre otros.

DRIVER 2

VELOCIDAD *ENDRIAVLADA*





¡ESTO PROMETE!

DESARROLLADOR **REFLECTIONS**

EDITOR **GTI**

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**

LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Con el original de la gama Platinum aún en los puestos altos de los *ránkings* de ventas, parece que lo único que podría entorpecer la marcha comercial de *Driver 2* es, ironías del destino, su propio precursor. Con todo, teniendo en cuenta el apetito al parecer insaciable del público por las persecuciones de coches al estilo de los 70, Reflections debe confiar en que una secuela lo bastante mejorada sea capaz de salvar la papeleta. Aunque describir *Driver 2* como 'lo bastante' mejorada es hacerle un flaco favor al título, habida cuenta de la calidad que promete. Y es que Infogrames parece tener en el aparcamiento un auténtico bólido dispuesto a arrasar en las listas de ventas.

Probablemente la mayoría de los lectores haya jugado al precursor, en el que, en el papel del agente Tanner, debíamos emprender una serie de misiones encubiertas como conductor para la mafia. A este respecto *Driver 2* es en esencia idéntico al original, sólo que ahora a la

historia se le ha dado mayor dimensión a fin de elaborar una experiencia más absorbente, dedicando más tiempo y esfuerzos a las secuencias de vídeo de apoyo. Asimismo, se usa el mismo motor de juego para apuntalar esta coherencia, con unas secuencias en tiempo real que se entrelazan sin fisuras con la acción, lo cual es posible gracias a la mayor innovación del juego: el que Tanner pueda salir del coche y recorrer la ciudad a pie. Así, en vez de acabar bruscamente cuando su coche se detiene, ahora las misiones pueden empezar y acabar con Tanner como peatón llevando a cabo una tarea, por ejemplo, o corriendo hacia la siguiente situación.

POR TODA LA *GTA*

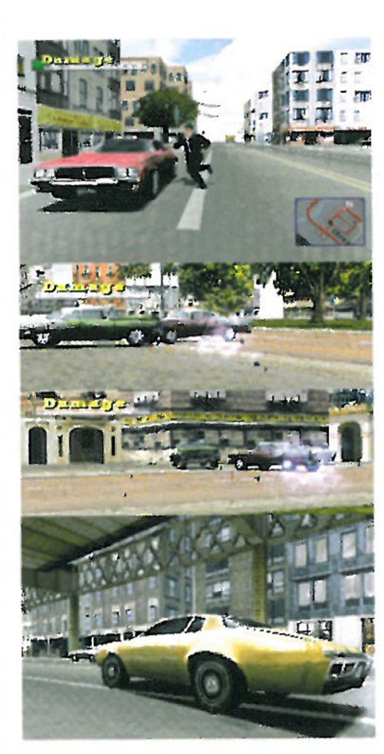
Aunque el hecho de que el protagonista pueda darse paseos a pie constituye un cambio pequeño pero bienvenido en la presentación de la historia de Tanner, la diferencia que supone en la jugabilidad es notable. Ahora puedes afanar, perdón, 'requisar' vehículos a mitad de misión, a lo *Grand Theft Auto*, seleccionando el más adecuado para la tarea concreta que haya que realizar. Pero si estás pensando en un *GTA* 3D, no te olvides de quitar de la ecuación la violencia arma en mano, ya que los programadores han tenido cuidado de no molestar a los mojigat..., o sea, a los más susceptibles. Por ello, el abanico de habilidades de Tanner el peatón es algo intrascendente en comparación: aparte de darle a algún que otro interruptor, adentrarse en zonas que serían inaccesibles en coche y descansar un momento frente a una cafetería, la mayor parte del tiempo lo pasaremos buscando un vehículo menos dañado tras dejar otro para el arrastre (algo parecido a lo que hizo nuestro director en la operación renove de su Drakomóvil, pero sin estar pagando plazos hasta el día que Atlético de Madrid gane la Liga de Campeones).

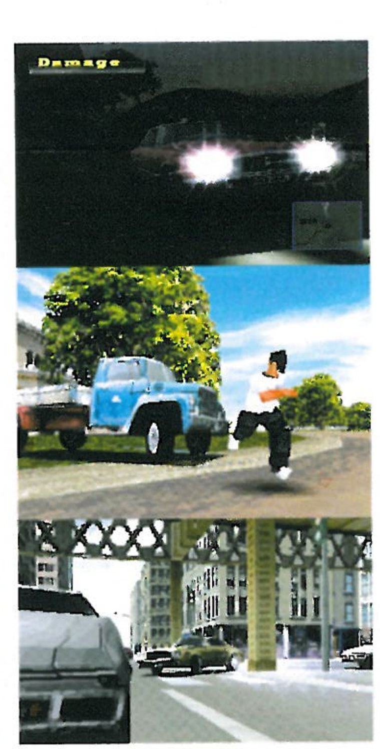
DRIVER 2 INCORPORA CARRETERAS CURVAS, VÍAS DE ACCESO Y PASOS ELEVADOS EN AUTÉNTICAS 3D

Los jugadores gozan de una encomiable libertad para conducir a lo loco gracias a esta habilidad de cambiar un cacharro desvencijado por un modelo flamante, pero el desafío está aún ahí ya que no podremos saltar de un vehículo en plena acción ni cuando el coche quede volcado. Nos divertiremos, no faltaría más, pero ni por un segundo hay que dudar de que tendremos que conducir de forma impecable en el transcurso de la investigación... ¿O es que alguien creía que al oír que la mafia buscaba un conductor 'dotado' pensó en que buscaban a alguien con los atributos del Conde Lecquio?

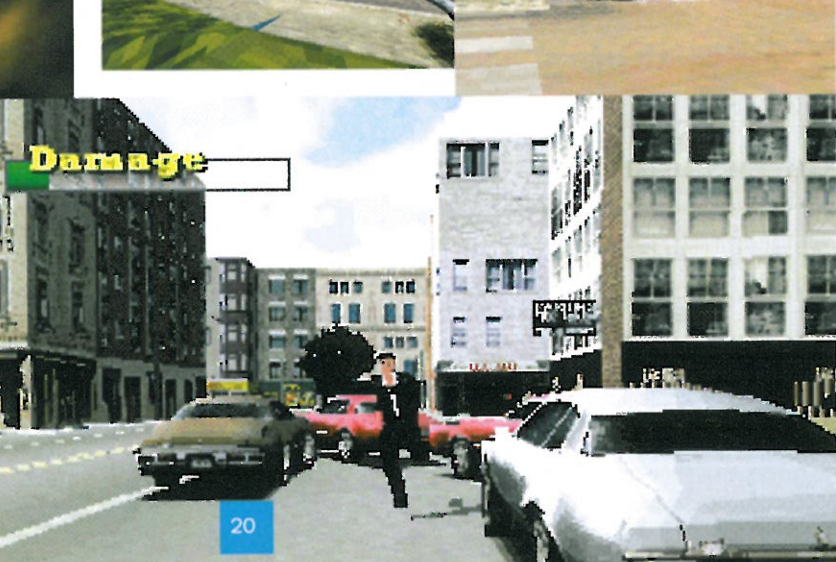
LA CIUDAD DEL CRIMEN

Las ciudades en las que tienen lugar tantas barrabasadas sobre ruedas representan, como cabe suponer, un aspecto en el que esta secuela supera con creces a su antecesor. Chicago, La Habana, Las Vegas y Río forman el cuarteto en oferta, teniendo que completar las dos primeras para acceder a las últimas.





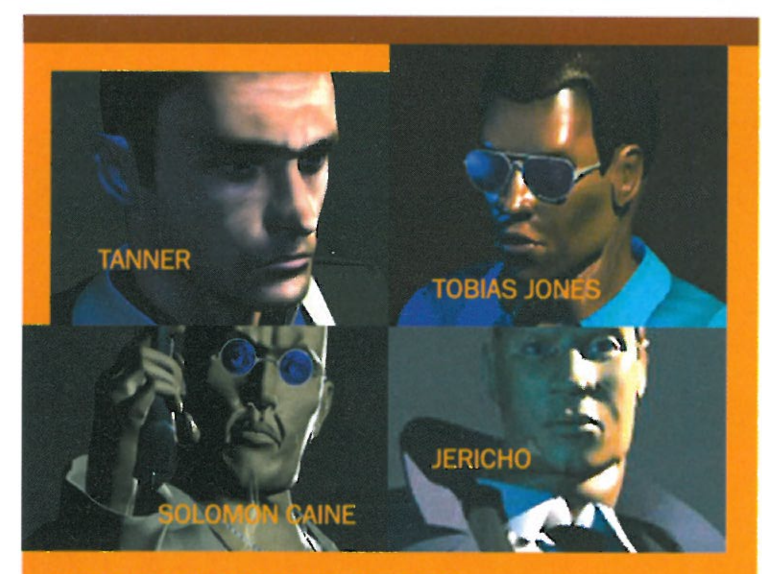




PERSIGUIENDO EL PASADO

¿Una pareja de polis, uno blanco y otro negro, corriendo con escaso respeto a la ley que defienden, y sacando a los criminales de la carretera a base de embestidas por detrás? ¿Te suena? La respuesta será afirmativa para los jugones más 'maduros' (si es que existe algo así), ya que es justo lo que Mr. Driver (o sea tú) y Algernon (tu colega) debían hacer en la recreativa de los 80 *Chase HQ*. Pero mientras que los gestos pistoleros y la tensión de marcado ritmo permanecen en la evolución del género a los 32 bits a cargo de Reflections, la misiones de los juegos *Driver* son mucho más diversas y, por supuesto, ¡ahora eres TÚ quien lleva a la poli en los talones! Aunque no todo ha ido a mejor: echamos a faltar a la inigualable Nancy que nos daba instrucciones en el juego (una auténtica 'muñeca' como dirían en las *pelis*... ¡aunque no tenía nada que ver con la marca Famosa!)





UNO DE LOS NUESTROS

El contable Pink Lenny está en apuros. Tras traicionar a su jefe, el magnate del crimen Caine, cerrando un trato con el hampa brasileña, su vida pende de un hilo. Después de que el chapucero intento de asesinato por parte de uno de los matones a sueldo de Caine se saldara con el guardaespaldas de Pinkie en la morgue, Lenny no tiene que preocuparse sólo de la mafia; ahora la policía también ha puesto a su agente secreto Tanner, o sea .... (pon tu nombre en la línea de puntos), tras su pista.

TANNER

Estamos en los 70, recuerda, y por tanto ciertas cosas se dan por sentado (por ejemplo, Michael Jackson aún es negro y los productos *light* sólo eran una pesadilla de la ciencia-ficción). No permita Dios que Chicago exista sin su contingente criminal, o sea que en vez de apresar a los facinerosos jefazos enfrentados, la tarea de Tanner es detener a Lenny para restablecer el equilibrio de poder entre los dos bandos de malhechores y que así estén todos contentos. Aunque nadie lo hubiera sospechado jamás, ello implicará conducir muy mucho y a toda pastilla. Un auténtica suerte que ésta resulte ser precisamente la especialidad de Tanner.

TOBIAS JONES

Colega encubierto de Tanner digno de confianza, Jones tiene el envidiable trabajo de ser más astuto, rápido y molón que nadie más en el juego, y encima su compañero le hace todo el rato de chófer. El personaje ideal para animarte con un 'trata de arrancarlo' o un 'trata de arrancarlo Tanner'.

SOLOMON CAINE

Ex-patrón de Lenny y aspirante número uno a verlo muerto. Pese a dirigir ya el mundo clandestino de Chicago y Las Vegas, Caine siempre está dispuesto a expandir su imperio. Se entiende, pues, que se pille un berrinche monumental al enterarse de que los brasileños planean quedarse con su territorio gracias a Lenny, y que desee dar la vuelta a la situación lo antes posible. Ya desde las secuencias iniciales del juego pone a su gente a trabajar en ello, en una decisión *solomónica*...

JERICHO & VASQUEZ

Los secuaces de Solomon imponen respeto a plena luz del día, y no digamos ya en los callejones oscuros que suelen frecuentar. Jericho se lo curra para meter miedo blandiendo dos escopetas recortadas con las que hacer cosquillas en el píloro. Vasquez, por su parte, recurre al terror psicológico que infunde su absoluto silencio y su actitud sombría. ¿O quizá es que el chico es tímido?



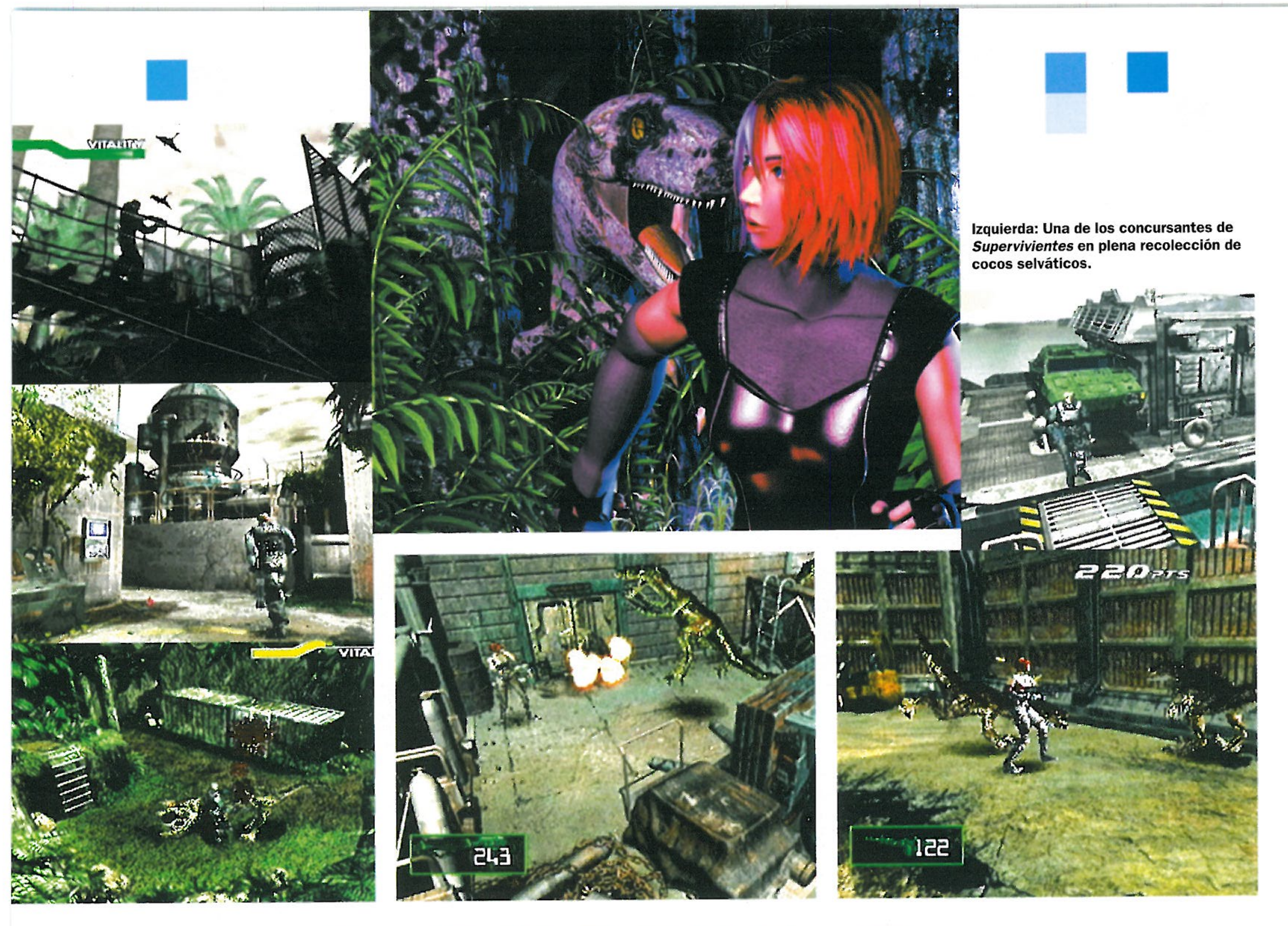
TANNER EL PEATÓN PASARÁ LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO BUSCANDO UN VEHÍCULO MENOS DAÑADO TRAS DEJAR OTRO PARA EL ARRASTRE



¡Craaack! "¡Patxi, ya te dije que no cruzaras el puente con el maletero tan cargadooo...!"

El que estos desparramados paisajes urbanos alberguen unos edificios más detallados y un mayor número de vehículos variados no será motivo de sorpresa. Aunque eso sí, Reflections no se ha limitado a aumentar la cantidad de polígonos en pantalla. Al contrario que su precuela, *Driver 2* incorpora carreteras curvas, vías de acceso y pasos elevados en auténticas 3D. Pasar por un cruce para salir a la autopista como en el primer juego era menos convincente que el casting que hizo Seed para protagonizar la segunda parte de *La Máscara del Zorro* junto a Catherine Z. Jones, y la sensación de realismo que proporcionan los nuevos detalles antes mencionados vale su peso en oro.

Si a todo esto le añadimos un editor de repeticiones remozado que ofrece una mayor libertad para 'dirigir', permitiendo cortar y pasar a diversos puntos clave durante el curso de nuestra 'película', obtenemos las suficientes características como para asegurar que todos nos volveremos locos (para empezar) el día de su lanzamiento.



Izquierda: Una de los concursantes de *Supervivientes* en plena recolección de cocos selváticos.

DINO CRISIS 2

CLÁSICO JURÁSICO

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Lo intuimos tras ver el juego en las ferias E3 y ECTS, y ahora que hemos podido verlo con tranquilidad lo confirmamos: *Dino Crisis 2* es todo lo que debería haber sido la primera parte de la serie. *Dino Crisis*, pese a ser toda una proeza a nivel técnico (todos los gráficos eran poligonales, mientras que en los *Resident Evil* y en esta secuela los fondos están prerrenderizados), nunca logró dejar de ser considerado como un subproducto a la sombra de la aclamada serie masacra-zombis. Por suerte a la hora de elaborar la secuela, el equipo de programación capitaneado por el genial Shinji Mikami —ahora como productor ejecutivo— se ha olvidado de las virguerías gráficas para centrarse en lo más importante de cara al usuario de videoconsola (y no nos referimos al perímetro pectoral de la protagonista): la jugabilidad. Olvidaos de la ya gastada fórmula 'monstruos + puzzles + toques aventureros + rescate final 'por los pelos' en helicóptero™ = éxito de ventas'. *Dino Crisis 2* ha traspasado el umbral de los *survival horror* para transformarse en un auténtico titulazo de acción por los cuatro costados, de aquellos en los que se dispara primero y se pregunta después.

Los objetivos del juego han variado sustancialmente, ya que en vez de tener que devanarnos los sesos para resolver intrincados puzzles y llegar a zonas inexploradas, lo que tendremos que hacer es masacrar a todo bicho con escamas que se ponga por delante para seguir vivos y obtener la máxima puntuación posible. Un elemento realmente increíble es que se ha agudizado tanto la jugabilidad tipo máquina recreativa que aparecen elementos que parecen sacados de los juegos de lucha. Así, podremos hacer *combos* encadenando las muertes de dinos y *counters* cuando frustramos un ataque enemigo, obteniendo suculentas bonificaciones.

PODREMOS HACER COMBOS ENCADENANDO LAS MUERTES DE DINOS Y COUNTERS CUANDO FRUSTRAMOS UN ATAQUE ENEMIGO, OBTENIENDO SUCULENTAS BONIFICACIONES

¿Y para qué sirve tener un contador más abultado que el cuentakilómetros de *El Bus*? Pues para intercambiar los puntos por armas, municiones, botiquines y todo tipo de objetos que puedan facilitarnos la ardua labor de contribuir activamente en la extinción de los dinosaurios. Por supuesto se han mantenido algunas señas de identidad de las aventuras de





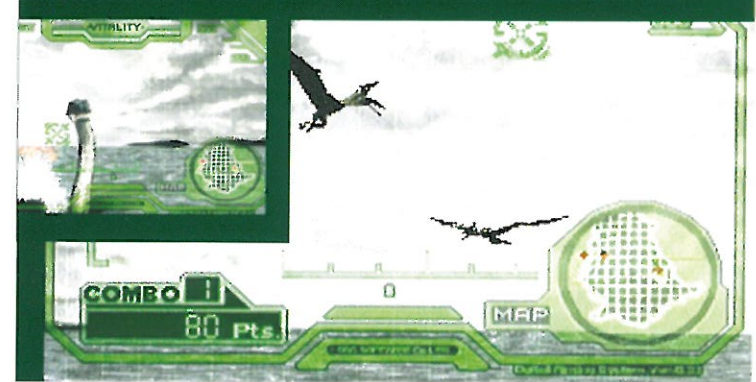


Capcom, por lo que sigue habiendo una interesante historia de fondo con inesperados giros de guión, impresionantes escenas de vídeo y algún que otro puzzlecito, pero la verdad es que todo queda en un segundo plano ante la frenética acción en la que se ve inmerso el jugador. Sólo con atravesar la primera sección de juego ambientada en una jungla los programadores dejan claro la tónica a seguir en *Dino Crisis 2*: los velocirraptores no cesan de salir en masa por todas partes —los hay a decenas— y a duras penas tenemos tiempo de frenarlos antes de que se den un festín a nuestra costa, cual cuñado que 'confunde' la puerta del lavabo con la despensa donde guardamos el jamón pata negra.

LAS TÁCTICAS DE ATAQUE CAMBIAN RADICALMENTE SEGÚN LOS ENEMIGOS A LOS QUE NOS ENFRENTEMOS

LA PRIMERA SORPRESA

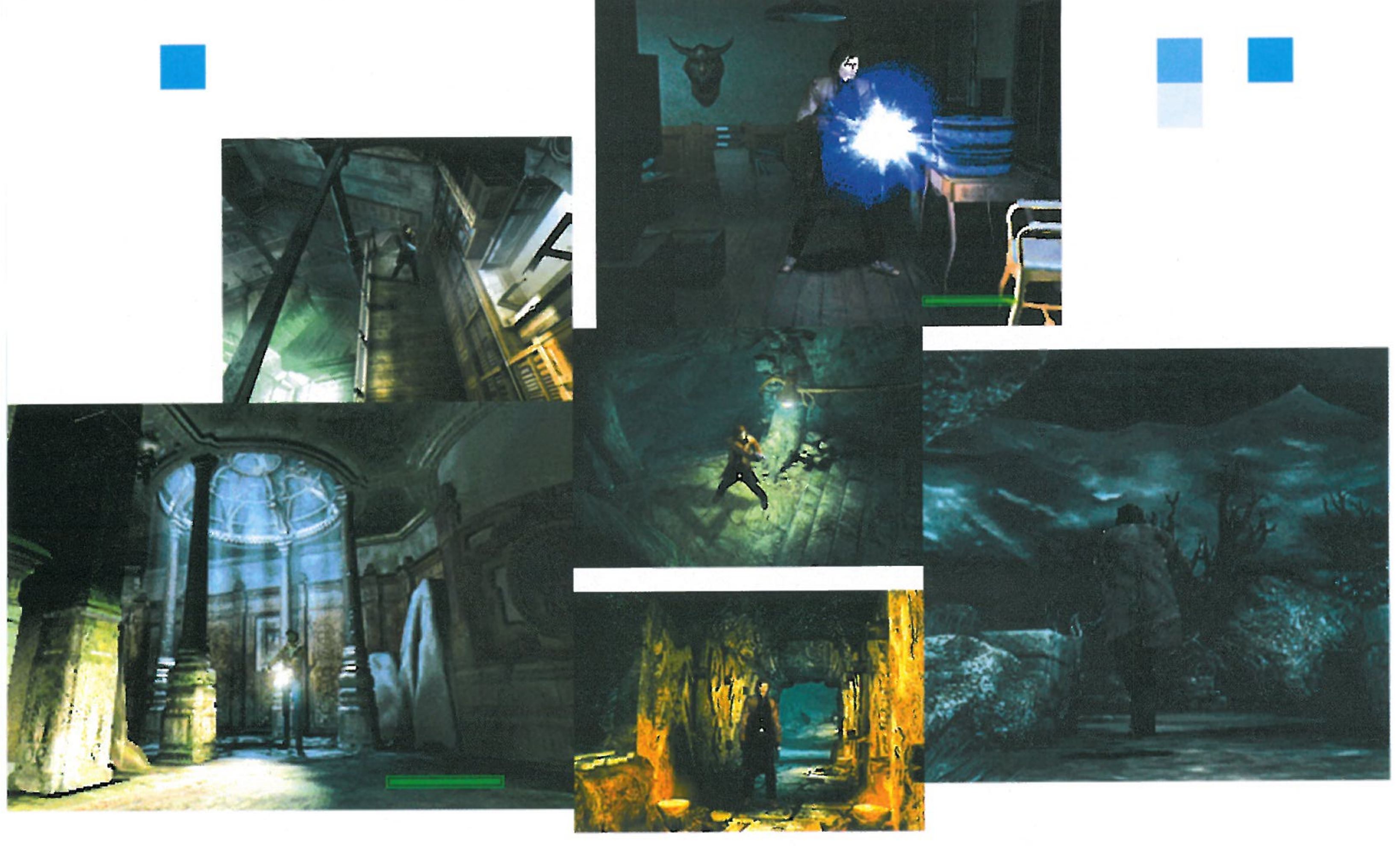
El primero de los mini-juegos con el que seremos sorprendidos es un excelente shoot'em-up al más puro estilo *Operation Wolf* o *Time Crisis*, en el que deberemos evitar que dinosaurios marinos y aéreos ataquen nuestro hovercraft. ¿Que qué tienes que hacer? Pues mover la mirilla y disparar a todo lo que se mueva más que los precios de la gasolina Súper.



DI-NO AL ABURRIMIENTO

Y no penséis que, a la larga, se cae en la rutina y el aburrimiento, porque en *Dino Crisis 2* las tácticas de ataque tienen que cambiarse radicalmente según los enemigos a los que nos enfrentemos. Por ejemplo, los Alosaurios sólo pueden ser vencidos disparándoles a los costados, y los T-Rex no pueden ser abatidos por lo que sólo vale huir como alma que lleva el diablo (aunque nosotros creemos que un vídeo de los programas de Pedro Ruiz bastaría para dejarlo K.O. y bien sedado, pero bueno). Además, para alejar definitivamente el peligro de la monotonía, en este título se obliga al jugador a cambiar de protagonista, ya sea controlando a Dylan o Regina —cada uno con su armamento específico— según lo requiera el guión. Asimismo se han intercalado varios mini-retos en forma de shoot'em-ups puros y duros a lo largo de la partida, y aparecen suculentos extras tras completar nuestra misión.

Si todo va bien, el mes que viene encontraréis más inform ación dentro de *PlanetStation* sobre el mejor juego de acción de la historia de PlayStation. Mientras, quien quiera ver dinosaurios en la pequeña pantalla deberá conformarse con los tertulianos que aparecen en el programa de televisión *Cine de Barrio*.



ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

VUELVE EL SEÑOR DE LAS TINIEBLAS

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR **DARK WORKS**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **2001**

Vuelve el primer juego del género *survival horror*. Apaga las luces y procura no respirar. Ellos te oyen. Pueden oler tu miedo... por tus calzoncillos. Y es que *Alone In The Dark: The New Nightmare* tiene un aspecto más que prometedor. El retorno del clásico por antonomasia entre los juegos de terror mezcla lo mejor de *Resident Evil* y una pizca de *Silent Hill*, teniendo como protagonista a Edward Carnby, estrella de los anteriores juegos de la serie. Como cualquier héroe de videojuegos al uso, Carnaby vuelve en busca de venganza tras el asesinato a sangre fría de su mejor amigo, emprendiéndola con los no-muertos de una gran mansión antigua. Hmmmm... ¿Dónde habremos visto esto antes, dónde?

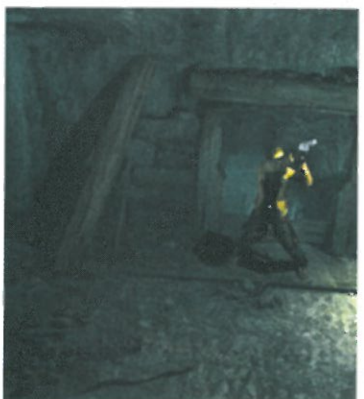
SOMBRAS, CÁMARA... ¡ACCIÓN!

Por primera vez en la saga, el título de 'Solo en la oscuridad' no se puede tomar más al pie de la letra. Edward tiene a su disposición una linterna, un objeto vital para resolver el misterio y, por supuesto, para ver en los tenebrosísimos escenarios en los que se desarrollará la acción. Podremos hallar pistas e ítems para nuestro inventario enfocando su haz allá por donde vayamos, aunque su uso no se limita sólo a esto. Las criaturas que habitan la mansión (y las subsiguientes minas y templos al estilo *Indiana Jones*) son fotosensibles. Algunas huyen de tu luz como hacen las chicas con los miembros de esta Redacción cuando se enteran de dónde trabajamos; otras entran en un estado de frenesí (que es lo que nosotros querríamos con dichas chicas), pero todas se ven afectadas de alguna forma. Esto significa que las armas convencionales serán inútiles, y que Dark Works se ha esforzado de lo lindo para ingeniar nuevas armas de luz. Tendremos que echar mano de lásers, tásers, pistolas de luz y de pulsos eléctricos para sacarnos de encima a esos engendros infernales amantes de las tinieblas y del Atlético de Madrid (por aquello del futuro sombrío... sniff...).

EDWARD TIENE A SU DISPOSICIÓN UNA LINTERNA, UN OBJETO VITAL PARA RESOLVER EL MISTERIO Y PARA VER EN LOS TENEBROSÍSIMOS ESCENARIOS

La mayoría de criaturas que encontraremos en nuestro peregrinaje por la oscuridad no serán tan agresivas como los Lamedores y Tyrants diversos de *Resident Evil*, ya que están diseñadas para infundir un terror más psicológico que en plan





Derecha: El protagonista, al igual que los redactores de Planet, tiene la costumbre de dormirse vestido tras ir de fiesta con su amigo Johnny Walker.





MUCHOS DE LOS PUZZLES SÓLO SE PUEDEN RESOLVER APAGANDO LAS LUCES, PONIÉNDONOS EN EL APRIETO DE ARRIESGAR LA VIDA Y AGARRAR UN CANGUELO EXTRA-LAXANTE



LA HISTORIA HASTA EL MOMENTO

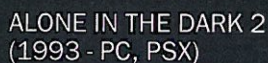
ALONE IN THE DARK (1991 - PC, MACINTOSH, 3DO)

El propietario de una lóbrega mansión llamada Derceto es hallado muerto. La policía lleva a cabo una investigación sin gran entusiasmo y al final se pronuncia un veredicto de suicidio. Pero el mayordomo no opina igual. Sabe que su señor sufría continuas pesadillas y que siempre se despertaba gritando en plena noche, pese a que sólo cenaba callos con chorizo dos días a la semana. Sabe también que Derceto guarda los secretos de la muerte de su dueño, ¡secretos que *tú* debes resolver!



ALONE IN THE DARK 2 (1993 - PC, PSX)

Una joven ha sido secuestrada. Edward Carnby, detective privado, tiene como misión recuperarla, pero las cosas no son tan sencillas. El enigmático y peligroso Jack el Tuerto la retiene en una mansión de California conocida como La Cocina del Infierno. Esta secuela, subtitulada *One-Eyed Jack's Revenge* para PSX, está llena hasta los topes de fantasmas y artillería pesada.



ALONE IN THE DARK 3 (1994 -PC)

Durante el rodaje de *El último ranger*, un *western* que se filma en el pueblo de La Quebrada de la Matanza, en el desierto de Mojave, desaparece un joven guionista. Edward Carnby vuelve a escena para ocuparse de vaqueros zombis y de una trampa diseñada para que nuestro héroe pase a mejor vida.

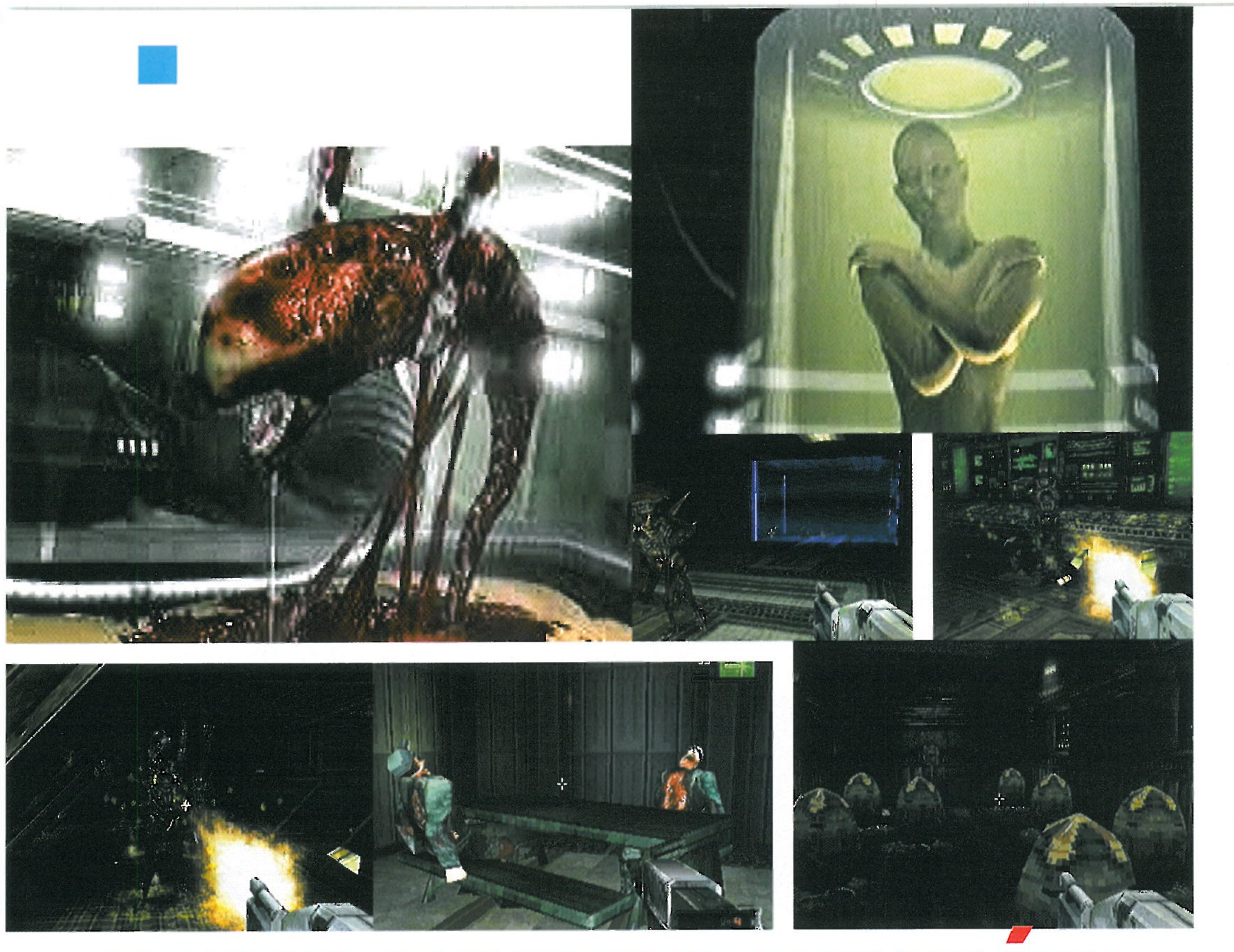
gore directo. Los veremos en atisbos en la penumbra, oiremos zarpazos al otro lado de las paredes, pero, por encima de todo, deberemos tomar algunas decisiones espeluznantes. Muchos de los puzzles sólo se pueden resolver apagando las luces, y a esos demonios les pirra la oscuridad, lo cual nos pone en el aprieto de tener que arriesgar la vida y agarrar un canguelo extra-laxante sólo por solucionar un enigma. Un diseño muy astuto, Dark Works.

TENLE MIEDO, MUCHO MIEDO



A nivel estético, *Alone In The Dark 4* tiene un acabado impecable. Para que os hagáis una idea, en su primera presentación en sociedad (la ya lejana feria del E3) la gente preguntaba si la versión PSX era para PS2 o Dreamcast. Algo que no es de extrañar, considerando que para todas las localizaciones se ha usado un *storyboard* y que se han diseñado a conciencia. Como indicación de la entrega del equipo en cuestiones gráficas, os diremos que se encomendó a un artista la tarea exclusiva de pintar los cuadros que cuelgan en los decorados de la casa. ¡Cuadros de verdad! Esta dedicación sin fin se extiende incluso a los confines más insospechados de la programación, incluyendo un doble del fantasma de la ópera recluido en una celda y con dieciséis teclados sujetos a la pared por toda compañía.

Alone In The Dark IV deberá demostrar lo que vale frente al muy *a-parecido Silent Hill* ('a-parecido': dícese del juego similar y que hace tiempo que salió a la venta. ¿Para cuándo el Nobel para tamaño talento literario?). No obstante, es el último juego de Dark Works para la PSX, y el equipo está resuelto a poner punto y final a su trabajo para los vetustos 32 bits de Sony con gran estruendo. Os lo advertimos: preparaos a sentir *bucho biedo*.



ALIEN RESURRECCIÓN

Y AL CUARTO CAPÍTULO RESUCITÓ

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR **ARGONAUT**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Bishop el robot está muy cortado y no por timidez, Newt está hecha una piltrafa, pero Ripley... Bueno, Ripley está viva, aunque su aliento es bastante *raaarooo*. En los vastos y áridos desiertos del espacio flota la masa silenciosa del USM Auriga. Mientras se desliza, emitiendo un débil zumbido en la helada noche, algo se oculta en sus sombras. Sus corredores se extienden sin fin, bordeados por cañerías y sistemas de ventilación. Los generadores murmuran y las luces fluorescentes parpadean de forma errática. Las puertas están abolladas y unos cables eléctricos se agitan como locos, escupiendo una lluvia de chispas a la oscuridad. Hay sangre y escombros desparramados por el suelo. O bien la señora de la limpieza ha cogido baja durante tres eones, o los piojos no son los únicos parásitos que ha cogido esta nave espacial...

¡ALÉJATE DE ELLA!

Hay una regla no escrita que postula que cuanto más se retrasa un juego, peor va a ser. *Alien Resurrección* no podría tener un nombre más apropiado. Después de tener una perspectiva en tercera persona y convertirse en un *survival horror*, finalmente ha quedado como un shoot'em-up en primera persona, y el resultado no es ningún desastre. Este título tiene todos los visos de convertirse en una tensa obra maestra de las que erizan el vello de la nuca. A través de los ojos de Ripley, desde el principio nos veremos sumergidos en este terrorífico *shooter* de supervivencia, aunque, al contrario que el clásico *Quake II* (cuyo sistema de control toma prestado), parece que deberemos hacer algo más que vaciar placenteramente nuestro cargador sobre cualquier cosa que escupa líquido de batería.

ALIEN RESURRECCIÓN TIENE TODOS LOS VISOS DE CONVERTIRSE EN UNA TENSA OBRA MAESTRA DE LAS QUE ERIZAN EL VELLO DE LA NUCA

Empezaremos nuestra aventura desarmados. No hay *aliens*, sólo cadáveres despedazados, luces oscilantes e interminables pasillos oscuros. Conforme avanzamos por la



No dejes que se te acerque demasiado uno de estos bichos o vas a descubrir lo que es de verdad un mal *alien*-to.

¡SE ACABÓ LA PARTIDA, TÍO!

Como adelanto a lo que se avecina aquí tenéis la variada gama de instrumentos anti-parásitos, mucho más efectivos que un collar para perros, que ofrecerá *Alien Resurreción*.

PISTOLA



MUNICIÓN Infinita
DAÑO A LOS HUMANOS Medio
DAÑO A LOS ALIENS Bajo
INFORMACIÓN Apenas daña a los xenomorfos, pero los hará retroceder un poco. Puede provocar una salpicadura ácida si estamos demasiado cerca.

ESCOPETA



MUNICIÓN 4 disparos en la recámara
DAÑO A LOS HUMANOS Elevado
DAÑO A LOS ALIENS Elevado a corto alcance
INFORMACIÓN Mata a corta distancia, pero causa un gran salpicón ácido que puede ser muy dañino. Podemos eliminar a más de un enemigo a la vez.

RIFLE DE PULSO



MUNICIÓN 60 tiros por cargador
DAÑO A LOS HUMANOS Elevado
DAÑO A LOS ALIENS Elevado
INFORMACIÓN La repera. Funciona bajo el agua, causa grandes daños y casi no vierte ácido.

LANZALLAMAS



MUNICIÓN Dura 80 segundos
DAÑO A LOS HUMANOS Elevado
DAÑO A LOS ALIENS Medio
INFORMACIÓN Arma de blancos múltiples, se puede usar para despejar las salas de vainas. No derrama ácido, pero cuanto mayor es el número de aliens, más precisión pierde.

QUEMADOR ELÉCTRICO



MUNICIÓN Batería. Se sustituye al gastarse.
DAÑO A LOS HUMANOS Letal
DAÑO A LOS ALIENS Elevado
INFORMACIÓN Velocidad de disparo baja, (sólo aturde a los aliens) aunque nos da tiempo para escapar y es letal para los humanos. Además no vierte ácido.

LANZAGRANADAS



MUNICIÓN 2 granadas por cargador
DAÑO A LOS HUMANOS Letal
DAÑO A LOS ALIENS Letal
INFORMACIÓN Aunque de disparo lento, causa grandes daños. Mejor no estar cerca de la explosión. Muy poco preciso pero devastador. Usar con cuidado.

LANZACOHETES



MUNICIÓN 1 cohete por carga
DAÑO A LOS HUMANOS Letal
DAÑO A LOS ALIENS Letal
INFORMACIÓN Destrucción masiva, despeja áreas al instante y funciona bajo el agua. Es conveniente no estar muy cerca del punto de explosión, así como usarla con precaución. Un tiro por carga y un tiempo de recarga lento.

nave, se oyen alaridos y gemidos que harían trizas los nervios de Vladimir Putin. La carnicería no ha terminado. Entonces vislumbramos un *alien*. Éste se desliza por el techo, sorprendido por la luz de nuestra temblorosa linterna, y vuelve a desaparecer por un respiradero, adentrándose en las profundidades de la nave.



LA CONSEGUIDA PARTE TÉCNICA PRESENTA UN PROMEDIO DE CUADROS POR SEGUNDO ABRUMADOR Y UNA SOLIDEZ DE ESCENARIOS ENVIDIABLE

¡TÚ *ERRRES* MUY MALA!

Las armas son contadas y están muy espaciadas, pero encontrarlas te aseguramos que te alegra el día, oye. Láseres, escopetas, rifles de pulso, lanzagranadas y lanzallamas componen un arsenal de relumbrón, aunque desde luego no podremos ir por ahí vaciando cargadores como Pedro por casa... de la familia Bold (¡ánimo, Pedro!). La munición escasea y los *aliens* no. Y puesto que *Alien Resurrección* está destinado a aquellos con una actividad cerebral superior a la de una ameba, un guijarro o Yola Berrocal (en ningún orden de aptitud concreto, no vayan a molestársenos las amebas), habrá que bregar con abundantes puzzles. Las más veces nos encontraremos resolviéndolos a oscuras, con un agresivo aliento resoplándote en el cogote, cosa que sólo contribuye a aumentar la urgencia con la que debemos resolverlos.

Otro aspecto fantástico de *Alien Resurrección* es su conseguida parte técnica, que presenta un promedio de cuadros por segundo abrumador y una solidez de escenarios envidiable (parece como si las excusas acerca de los 'fallos de programación' que utilizan la mayoría de programadores se les hubieran agotado a los de Argonaut, y no tuvieran más remedio que hacer un juego como Dios manda). El resultado es un entorno de lo más real, habitado de peligros aún más reales... que muy pronto podremos disfrutar (o más bien sufrir, depende del antecedente de taquicardias de cada uno) en nuestra añeja PlayStation.

DRAGON QUEST VII

LOS GUERREROS DEL EDÉN

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR **ARMOR-PROJECT**
EDITOR **ENIX**
DISTRIBUIDOR **ESTOOO...**
LANZAMIENTO **PUEEES...**

Vaya ironía. Mientras este superventas arrasa en tierras niponas desde tiempos remotos, aquí en Europa se le conoce menos que al Villarreal en Buthan. Allí, en el paraíso lúdico para todo adicto a los videojuegos que es Japón, se formaron el pasado día 26 de agosto colas kilométricas con un único objetivo: poder adquirir el famosísimo *Dragon Quest VII*. Un título que, en el momento de escribir estas líneas, se ha convertido en el segundo RPG más vendido de toda la historia japonesa (por detrás de su tercera parte), y que además ostenta el récord de ser el juego de rol para nuestra querida gris con mayor número de ventas en menos tiempo (superando a los *FF*), llegando casi a los cuatro

DRAGON QUEST VII CUENTA CON UN NIVEL DE DIFICULTAD BASTANTE ELEVADO DEBIDO PRINCIPALMENTE A SUS LABERÍNTICOS DUNGEONS Y SUS PUZZLES AUTÉNTICAMENTE COMPLEJOS

TODO UN MUNDO LÚDICO

En Japón es la saga de rol más vendida y apreciada de toda la historia. ¿Por qué? Tal vez por los componentes que forman el *dream team* que se ha encargado de su desarrollo: Enix, Chun-Soft y Bird-Studio (sí, el de Akira Toriyama). Además de haber participado para numerosos proyectos en multitud soportes como MSX, X68000, NES , Super Nintendo, o Game-Boy, este equipo cuenta con un representante en PlayStation no directamente relacionado con la saga: *Toruneko no Daibouken 2*.







Con este juego disfrutarás de horas y horas del mejor Rol del mercado: realmente vale lo que *Questa*.

SIN DUDA, UNO DE LOS APARTADOS MÁS MÁGICOS DE TODA LA SAGA DQ SON SUS EXCEPCIONALES HISTORIAS

PELEANDO QUE ES GERUNDIO

El diseño de las batallas es uno de los aspectos más genuinos del juego, ya que continúa utilizando la tradicional vista subjetiva que permite ver detalladamente las grandiosas ilustraciones de Toriyama. Asimismo, mantiene intactas las opciones de Magia (tanto las curativas como las de ataque) y las de Ítems. Pero no todo continúa igual, ya que encontraremos una agradable novedad: la profundidad incorporada a las animaciones de los enemigos (con efectos de *morphing* y deformaciones de *sprites* incluidos).



millones de unidades en menos de un mes y medio.

UN ARGUMENTO APASIONANTE

Sin duda, uno de los apartados más mágicos de toda la saga *DQ* son sus excepcionales historias. Y, por supuesto, este séptimo capítulo no se queda atrás respecto a sus antecesores en este aspecto. Esta fábula comienza en un mundo donde sólo existe una isla (o al menos, así lo cree casi todo el mundo). Muy poca gente a lo largo de la historia se ha atrevido a surcar los mares en busca de nuevos horizontes, ya que todo intento ha sido un rotundo fracaso. Gracias a sus recursos autóctonos y al hecho de tener un reino propio, a esta isla se le empezó a llamar 'Isla Estado'.

En el Castillo 'Gran Estado' vive el rey Uy con su hijo Kiifa. Aunque joven, este príncipe es bastante intrépido, y se muere de ganas por conocer nuevos mundos. Pero tanto su padre como su pueblo no están de acuerdo con la forma de pensar del muchacho, ya que quieren que en el futuro sea un buen rey. Por ello, Kiifa algunas noches se fuga del Castillo para recorrer 'Isla Estado' con la esperanza de encontrar algo diferente.

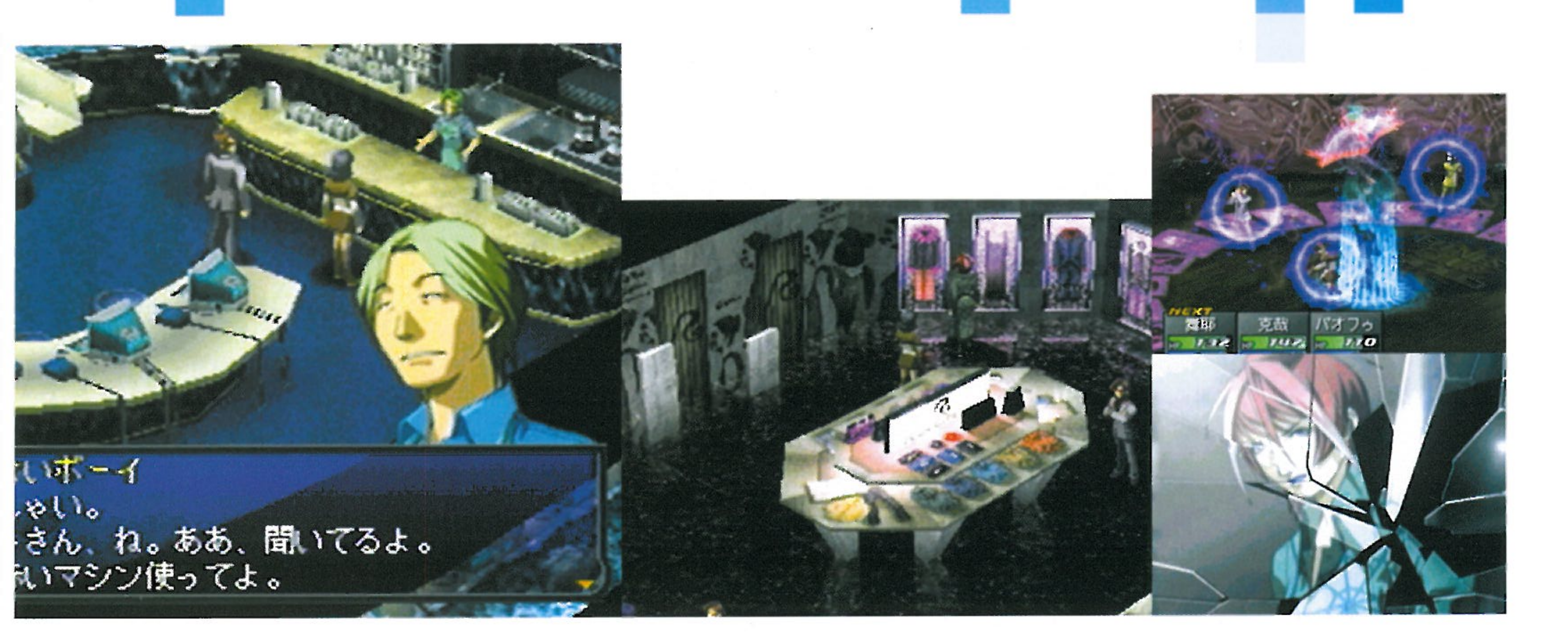
En uno de esos paseos, llegó al pueblo de Fishbell, donde conoció a dos niños con su misma forma de pensar: Als, hijo del pescador Volcano, y Maribel, hija de Amit, el dueño del barco que Volcano utiliza para pescar (¿ha quedado claro? Pues continuamos). Aunque la máxima aspiración de Maribel sea colarse como polizón en el barco de su padre, siempre la acaban pillando. Es por ello que Kiifa y Als deciden ayudarla para poder investigar los tres juntos un misterioso templo medio en ruinas que se encuentra en el centro de la isla, un edificio que emana unas vibraciones muy extrañas...

¿Descubrirán algo? ¿Sus hazañas quedarán selladas en los anales de la historia de 'Isla Estado'? Pues si lo queremos saber, lo mejor es pregonar a los cuatro vientos que alguien se digne a distribuir este magnífico *best-seller* en Occidente.

ARTE Y RPG, SINÓNIMOS

Cabe destacar que el apartado más fuerte de *DQ* es su tremenda jugabilidad, ligada a una genuina manera de entender el rol que se sale de órbita para los auténticos fanáticos de los RPGs. Cuenta con un nivel de dificultad bastante elevado (¡y si no sabes japonés ya ni hablamos!), debido principalmente a sus laberínticos *dungeons* y sus puzzles auténticamente complejos.

El responsable en gran parte de la aparición de esta magna obra es el siempre genial Yuji Horii, productor de toda la saga y maestro de maestros a la hora de inventar juegos de rol. También cabe destacar como un factor muy a tener en cuenta la exquisita banda sonora compuesta por Koichi Sugiyama (el compositor más querido del archipiélago nipón), con mención especial a las extraordinarias melodías tocadas por la mismísima Orquesta Filarmónica de Londres. En conjunto, elementos monumentales para un título que ha causado devociones monumentales.



PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT

UN JUEGO PARA MALAS PERSONAS

DESARROLLADOR **ATLUS**
EDITOR **ATLUS**
DISTRIBUIDOR **¿HABRÁ ALGUNO?**
LANZAMIENTO **OJALÁ...**

Para los nipones existen tres grandes sagas de RPGs: *Final Fantasy* (mmmm... ese nombre nos suena de algo), *Dragon Quest* (¿acaban de sacar la séptima parte, no?) y *Megami Tensei* (?????). Si las creaciones de Enix son muy poco conocidas por el público Occidental (sobre todo europeo), en el caso de la prolífica saga de Atlus la cosa es aún más flagrante ya que sólo cuatro de los cerca de ¡20 títulos! de la serie iniciada en 1987 en NES han sido publicados en EEUU (para nuestra PSX únicamente el notable *Persona: Be your true mind* vio la luz en 1996). Afortunadamente la sequía se va a subasanar (al menos en el país de la Asociación Nacional del Rifle, porque en Europa ya veremos) con la inminente publicación del excelente *Persona 2: Eternal Punishment*. Este título, manteniendo las reglas básicas de esta original saga (ambientación contemporánea, espiritismo y demonología, personajes muy alejados de los típicos 'aventurero huérfano solitario que tiene que salvar al mundo con su espada' y estrafalario diseño de personajes y monstruos), supone una excelente muestra de que no todos los RPGs tienen que basarse en las mismas fórmulas repetidas hasta la extenuación.

NO HAY PECADO SIN CASTIGO

Eternal Punishment retoma personajes y ambientes de su antecesor, *Persona 2: Innocent Sin* (un título que no ha sido publicado fuera de Japón) al presentarnos una ciudad nipona de hoy día, Sumaru, en la que un extraño espíritu maligno conocido como Joker (no es el de *Batman*, no) se dedica a poseer a diestro y siniestro a diversos conciudadanos sin que nadie

LA EXCELENTE AMBIENTACIÓN Y EL SUBYUGANTE Y TRUCULENTO ARGUMENTO DOTAN A ESTE JUEGO DE UN ESTILO 'SINIESTRO-ESPIRITISTA' MUY PARTICULAR E INIMITABLE



¡ANUNCIADO EN TV!

La edición japonesa de *Eternal Punishment*, además del CD del juego, incluye un segundo compacto "de bonus" que es toda una delicia, ideal para fanáticos de la saga. El contenido del CD representa la programación televisiva de un día cualquiera de la emisora de TV de la ciudad de Sumaru. Podremos disfrutar de boletines informativos, predicciones meteorológicas, magazines de entretenimiento con entrevistas a personajes de *Innocent Sin*, horterísimos números musicales de puro *japan-pop*, visitas a una especie de Aramís Fuster de pacotilla, recorridos gastronómicos por la ciudad a lo Camilo José Cela en sus viejos tiempos... Aunque sin duda los puntos culminantes de este exquisito CD son el espectacular vídeo *anime* que presenta a los personajes del juego y la impagable entrevista a la inefable pareja Koji Okada (director de la saga *Persona*) y Kazuma Kaneko (diseñador de personajes), una especie de *Blues Brothers* a la japonesa con un grado de vacile impresionante.









CONTACTO... CON TACTO

Una de las "marcas de la casa" de la saga *Megami Tensei* es la capacidad de echarse unas charlas y conversaciones con los enemigos demoníacos y espirituales que nos encontremos en nuestra aventura con el fin de conseguir ítems y cartas de tarot para utilizar luego en la Velvet Room. Cada personaje que controlemos tiene sus estrategias personales para conseguir caer bien a los monstruos, aunque nosotros nos quedamos con el numerito cutre flamenco que se marcan Urara y Katsuya. ¡*Éle* esa *grasia*!, como diría el Príncipe Gitano.

EN *ETERNAL PUNISHMENT* UN EXTRAÑO ESPÍRITU MALIGNO CONOCIDO COMO JOKER SE DEDICA A POSEER A DIESTRO Y SINIESTRO A DIVERSOS CONCIUDADANOS



encuentre un remedio adecuado. Como no hay ningún cazafantasmas a mano (todos están concentrados en la Redacción de *PlanetStation*), un grupo de cuatro 'profesionales liberales' se encargarán de la situación. Los 'afortunados' son la periodista Maya (presente también en *Innocent Sin*); el policía Katsuya (hermano de Tetsuya, protagonista de la precuela); la boxeadora Urara, y el detective-soplón-genio de Internet Bao-Fu, quienes deberán unir sus fuerzas para acabar con el malvado Joker teniendo en cuenta que pocas de las personas que se encuentren en su camino les echaran una mano (bueno, algunas sí... pero al cuello). Mediante una combinación de paseos por los diferentes barrios de la enorme ciudad, visitas a cybercafés, institutos juveniles, museos de aviación, tugurios de mala muerte, manicomios y salas de juego clandestinas iremos encontrando pistas sobre las intenciones del malvado Joker y el misterio que se encuentra tras su reaparición en la ciudad de Sumaru (el hombre también tuvo su papelito en *Innocent Sin*).

Pero además de las numerosas conversaciones que mantendremos con los habitantes de la ciudad (en este juego los puzzles brillan por su ausencia y lo que se lleva son los interrogatorios exhaustivos a lo *Máquina de la Verdad*), también deberemos explorar tenebrosos *dungeons* tridimensionales donde nos las veremos cada dos por tres con un buen número de espíritus y monstruos demoníacos.

UNAS BATALLAS MUY PERSONALES

Es en el momento de vernos las caras con ellos cuando disfrutaremos del excelente sistema de combate de *Persona 2: Eternal Punishment*, sin el componente estratégico del primer *Persona.* Ahora los personajes se mueven libremente y no hay rejillas de colocación, pero disfrutaremos con los mismos protagonistas estelares: las Personas. Estos entes espirituales o bien están asociados a cada personaje como si fueran un Ángel Guardián, (aunque con un diseño y vestuario mucho más surrealista que el de cualquier querubín al uso) o bien pueden ser cualquiera de los demonios que nos vayamos encontrando en nuestra aventura. Estos enemigos podemos invocarlos por nuestra propia cuenta una vez los hayamos conseguido en las diferentes salas 'Velvet Room', previo pago a tocateja de unas cuantas cartas de Tarot (¿quién necesita tarjetas de crédito?). Mediante los ataques físicos o con armas de fuego y las habilidades mágicas de las Personas haremos la pupita necesaria para no pasar a mejor vida.

El nivel técnico de este título no es extraordinario, ya que los escenarios tridimensionales que podemos rotar, aun siendo bastante variados y detallados no tienen excesiva resolución, y las animaciones de los personajes y monstruos, todos ellos *sprites* en 2D, no son para enmarcar. No ocurre lo mismo con la excelente ambientación sonora, con magníficos efectos de voces sampleadas así como una genial banda sonora que mezcla el *techno* siniestro con música clásica o tradicional japonesa. También sobresale con entidad propia el subyugante y truculento argumento, con un



tratamiento muy realista de la sociedad contemporánea y unos personajes muy atractivos, elementos que en definitiva dotan a este juego de un estilo 'siniestro-espiritista' muy particular e inimitable que se sale de los cánones habituales de los RPGs.

Sin duda los conocedores de la saga *Megami Tensei* se llevarían una enorme sorpresa si este juego se publicara en nuestro país, aunque desde luego calidad y prestigio tiene de sobra como para llegar algún día por estos lares. Pero ya se sabe que a veces las compañías editoras se comportan como *malas personas* y dejan a los pobres europeos sin poder disfrutar de joyas como ésta.



SUZUKI BAKUHATSU

UNA CHICA BOMBA

DESARROLLADOR **ENIX**
EDITOR **ENIX**
DISTRIBUIDOR **¿NINGUNO?**
LANZAMIENTO **¿NUNCA?**

Si os leéis atentamente el artículo de este número de *PlanetStation* sobre *Dragon Quest VII* veréis que el nombre de la compañía desarrolladora es el mismo que el que encabeza esta previa. Pero este *Suzuki Bakuhatsu* desde luego tiene poco que ver con el RPG que ha batido todos los récords de ventas en Japón. Al igual que en el reciente *Love Story* de PS2, a Enix parece que últimamente le ha entrado nostalgia de las viejas 'aventuras de cine' del famoso Mega CD (¿qué sufrido usuario de la 'joya' de Sega no recuerda títulos como *Ground Zero* o *Prize Boxing*?) aunque *Suzuki Bakuhatsu*, publicado este verano en Japón, demuestra que con un poco de ingenio (y a los señores de Enix les sobra) se puede hacer atractivo un título cargadito de fotografías estáticas con actores de carne y hueso.

SALVEMOS A SUZUKI

Suzuki Bakuhatsu (algo así como 'la explosión Suzuki') supone una inteligente mezcla de aventura y juego de puzzles con un toque surrealista nipón inconfundible. Imaginaos que sois una ingenua chica de 21 años llamada Suzuki que vive sola en el típico apartamento/lata de sardinas japonés y que por aquellas casualidades de la vida pronto se da cuenta de que hay alguien interesado en que salte por los aires y no precisamente a la comba. ¿La razón? No se sabe. Pero la pobre Suzuki se encontrará en su periplo diario con numerosas bombas con temporizador en los sitios más inesperados, desde su teléfono móvil hasta naranjas o raciones de sushi (?), que deberá desactivar en el menor tiempo posible. Deberemos agudizar cada vez más nuestros reflejos mediante la combinación de numerosas fotografías de imagen real que desarrollan la historia, escenas en 3D que nos permiten explorar los objetos y elementos sospechosos, y pantallas de desactivación de bombas (unos puzzles bastante ingeniosos basados en la reparación de mecanismos, la memorización de colores y la utilización de instrumentos determinados de la manera correcta). Aunque en un principio dispondremos de tiempo de sobra para realizar nuestros trabajillos, progresivamente nos veremos más y más agobiados. Ciertamente el juego parece basar casi todo su atractivo en los numerosos puzzles que nos encontremos. De hecho, las escenas intermedias a base de foto-fija sólo se sostienen por el innegable encanto de la protagonista (los nipones serán raros, pero saben escoger a las heroínas de sus juegos como nadie). Aun así, la originalidad y la personalidad propia de *Suzuki Bakuhatsu* le hacen uno de esos juegos fuera de la norma y 100 % nipones que como suele ser habitual, tiene un 100 % de posibilidades de no salir nunca del país de Son Goku.

SUZUKI BAKUHATSU SUPONE UNA INTELIGENTE MEZCLA DE AVENTURA Y JUEGO DE PUZZLES CON UN TOQUE SURREALISTA NIPÓN INCONFUNDIBLE



Nomekito Lakoleta, una fan de Pavarotti, intentó conseguir que su ídolo se detuviera para firmarle un autógrafo poniéndole la zancadilla,con funestos resultados.



¿QUIÉN ES ESTA CHICA?

La actriz que interpreta a la pobre Suzuki es la señorita Rin Ozawa, una preciosidad de 21 años cuya única incursión en el cine comercial lleva el elocuente título *PornoStar* (nota para suspicaces: es un thriller de acción que no tiene nada que ver con Cicciolina, Rocco Sifredi y compañía). En el juego compartiremos con Suzuki momentos íntimos y la veremos sufrir todo tipo de desventuras, por lo que es normal que le acabemos cogiendo algo de cariño (bueno, puede ser que su dulce carita de ángel —¡Slurps! — tenga también algo que ver).



Arriba: Barrigones cerveceros, payasos... Esto más que un juego sobre los Simpson, parece que se haya inspirado en la Redacción de *PlanetStation*.

THE SIMPSONS WRESTLING

NO INVENTARÉ TITULARES ESTÚPIDOS NO INVENTARÉ TITULARES ESTÚPIDOS NO INVENTARÉ TITULARES ESTÚPIDOS...

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR **BIG APE**
EDITOR **FOX INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **2001**

Springfield. Ciudad amarilla donde payasos judíos de tendencias suicidas, residuos nucleares y donuts conviven sin problemas. Sin que nadie sospeche nada, en esta singular población está a punto de organizarse una competición a cargo de un maquinador magnate de los desechos nucleares (excelente, excelente) en la que los habitantes de Springfield van a participar en un certamen amistoso de lucha libre. En su décimo año de vida entreteniendo al mundo, los Simpson hacen su primera aparición en PlayStation, ¿y qué mejor manera que con unas broncas de carácter bufonesco?

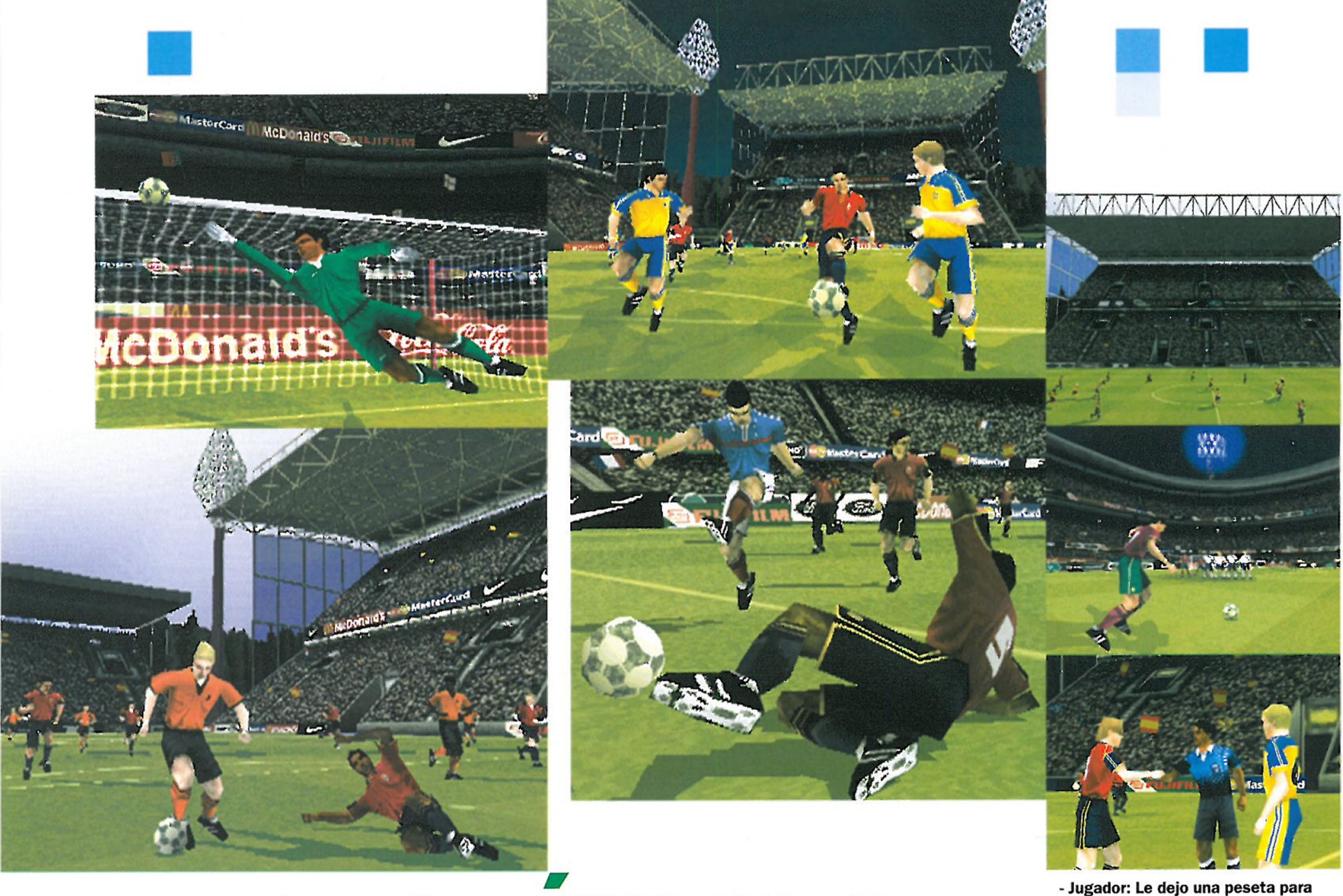
LUCHAS *SIMPTON NI SON*

Con 22 personajes de *Los Simpson* como protagonistas (incluso salen algunos de los poco conocidos, como el hombre abejorro), *The Simpsons Wrestling* tiene muy buena pinta en su estadio inicial. Los fondos y las animaciones de los personajes son un alarde de concepción incluso en una fase tan temprana, y van desde el patio de la escuela (con espectadores como los niños de Ned Flanders) hasta el disparatado reino catódico de *Rasca y Pica*.

Al contrario que los juegos convencionales de lucha, *The Simpsons Wrestling* no consiste en una miríada de combos o movimientos finales inverosímiles para los que necesitas la destreza digital de un pulpo. No, aquí los personajes reciben donuts de chocolate para incrementar su consumo de azúcar y aumentar así su velocidad. Bolos, sartenes y rastrillos hacen las veces de armas, e incluso puedes soltar uno de los regüeldos biliosos (a saber, vomitadas de kilo) de Barney para frenar a tu rival. Una parte integral de *Los Simpson* siempre ha sido la música y las voces de los personajes, de modo que el juego incluye más de 240 frases de la serie.

BOLOS, SARTENES Y RASTRILLOS HACEN LAS VECES DE ARMAS, E INCLUSO PUEDES SOLTAR UNO DE LOS REGÜELDOS BILIOSOS DE BARNEY

Aunque la programación se encuentra en un estado poco avanzado, el juego parece prometedor. Los movimientos (llamados de forma oficial 'El Estrangulador de Homer', 'El Taconazo de Bart', etc.) sorprenden por lo divertidos que resultará ejecutarlos, aunque sólo el tiempo dirá si, en el momento de su lanzamiento, el juego de *Los Simpson* tiene el entusiasmo necesario para enfrentarse a gigantes como *WCW* y *WWF*. Pero, bueno, al fin y al cabo ni siquiera Hollywood Hogan puede tumbar a alguien con un eructo, ¿no?



- Jugador: Le dejo una peseta para elegir campo, pero me la devuelve ¿eh?
- Árbitro: Desde que la selección tiene un capitán catalán...

ESTO ES FÚTBOL 2

ESTO ES... ¿MÁS DE LO MISMO?

DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

Mientras esperamos con tensión la llegada de los *ISS* y *FIFA* para PS2, parece que todavía hay espacio para viejos conocidos que asoman la cabeza en la gris. Éste es el caso del título futbolero de Sony, la alternativa del año pasado a los clásicos de Konami y EA. El primer '*Esto*' resistía sobradamente la comparación con cualquier *FIFA*, es más, superaba en muchos aspectos a la sobrevalorada serie de EA, aunque su espinosa jugabilidad le impidió inquietar al rey *ISS Pro*. De todos modos, su simpático y fanfarroncete título resultaba un tanto exagerado, sobre todo si teníamos en cuenta el dilatadísimo proceso de producción, más largo que el campo de Oliver y Benji. ¿Valdrá la pena hacerse con la continuación?

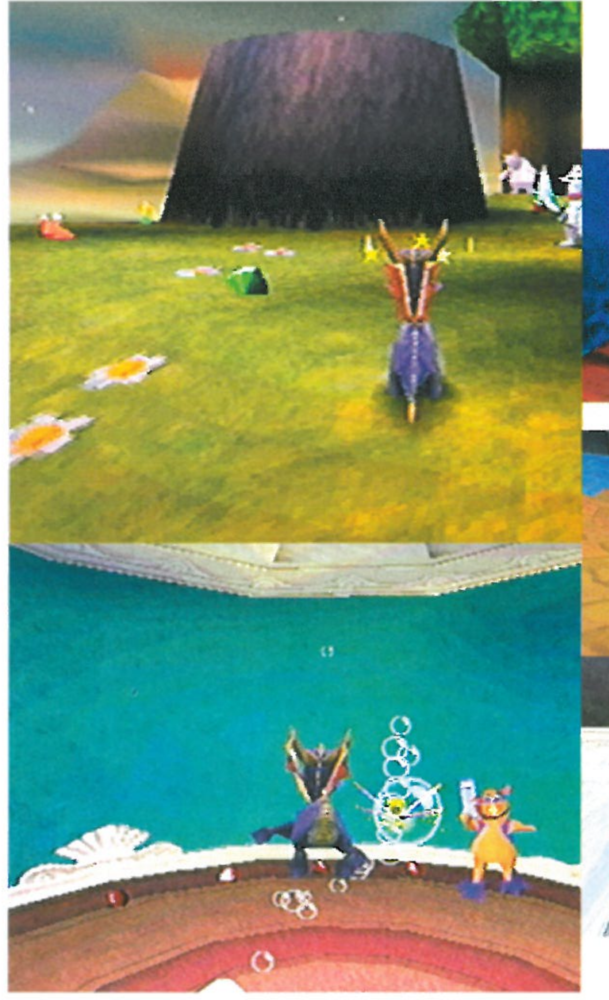
No parece que *Esto es Fútbol 2* vaya a aportar mejoras significativas. Aun considerando que estamos ante una versión beta, da la sensación que los programadores han trabajado menos que el forense de *El Equipo A*. De entrada, decepciona comprobar que la base de datos... ¡¡Es la de la temporada pasada!! ¿Es un guiño a los azulgranas que no soportaron la marcha de Figo al Realísimo? ¿Una segunda oportunidad para que los colchoneros se libren del descenso a los infiernos? Cabe esperar que la versión definitiva corrija este desaguisado (los exhaustivos *FIFA* sitúan un nivel de exigencia tremendo en este terreno). El catálogo de competiciones y equipos no es despreciable en absoluto —nueve ligas, algunas de ellas 'exóticas' como la belga o la escocesa, competiciones continentales, Mundial— pero todas estas estaban ya en la primera parte.

FÚTBOL CONTROL

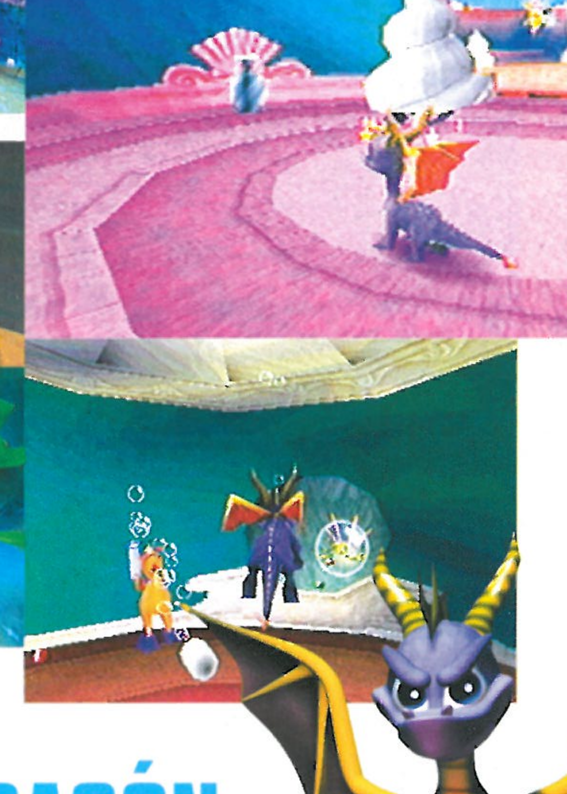
Sony rebajará la exigencia en el control, simplificando las acciones, y pondrá la narración en manos del hiperbólico Gaspar Rosety. Las animaciones seguirán siendo fidedignas, aunque un pelín lentorras, a causa del descomunal tamaño de los jugadores. La gama de centros milimétricos, regates de fantasía, entradas tobilleras o celebraciones eufóricas es muy destacable, aunque sorprende la facilidad —basta con pulsar un botón— con que se ejecutarán jugadas difíciles como la chilena (aclaración para no iniciados: la chilena no es ninguna chica sudamericana, sino un remate 'de tijera'... es decir, en paralelo al suelo, pero de espaldas... elevando un pi... bueno, ya lo explicaremos otro día con más calma).

LA GAMA DE CENTROS, REGATES, ENTRADAS O CELEBRACIONES EUFÓRICAS ES MUY DESTACABLE, AUNQUE SORPRENDE LA FACILIDAD CON QUE SE EJECUTARÁN JUGADAS DIFÍCILES

No nos cansaremos de repetirlo: lo decisivo en un juego de fútbol, más que la licencia oficial, el nivel de los gráficos o el lujo en las repeticiones es la diversión y las sensaciones que transmite. Y en ese terreno, el nuevo *Esto es Fútbol* parece que aún tiene un largo camino que recorrer.







SPYRO EL AÑO DEL DRAGÓN

¿SPYRO RAIDER 3?

DESARROLLADOR **INSOMNIAC GAMES**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

Cuando aparece sube la temperatura, tiene dos buenas razones que le permiten alcanzar una considerable altura y como cada Navidad, vuelve a casa vuelve. En efecto, estamos hablando de Lar... ehm, perdón (¿en qué estaríamos pensando?) Spyro, el adorable dragón púrpura que visita por última vez —así lo han decidido los señores de Insomniac— la veterana consola gris. Y parece que esta vez lo va a hacer realmente a lo grande, ampliando en todos los sentidos su geniales precuelas.

MÁS PERSONAJES, MÁS NIVELES, MÁS *SPYRO*

Lo que no nos parece tan genial es que, de una manera algo parecida a lo que pasa con *Tomb Raider*, *Spyro El Año del Dragón* nos ofrezca de nuevo el mismo juego con algunas innovaciones. De nuevo tendremos que recoger diamantes, rescatar dragones (en esta ocasión, huevos de dragón), acceder a distintos mundos a través de portales y participar en multitud de mini-juegos. Aunque tampoco hay que escandalizarse demasiado (es obvio que todavía no llega al nivel de repetición y patetismo de Lara) ya que las novedades incorporadas son bastante jugosas. La más destacable de ellas es la aparición de cuatro nuevos protagonistas, cada uno con sus propias características, que podremos manejar en algunas fases: Sheila la canguro, Sargento Byrd el pingüino, Agente 9 el mono espacial y Bentley, algo así como un gigantesco yeti que cambió su cerebro por una enorme porra. Asimismo, este nuevo plataformas incorpora nuevos mini-juegos (como un shoot'em-up que tiene como protagonista a Sparx, la libélula) con los que divertirnos a lo largo de los ¡37! niveles de que se compone *El Año del Dragón*. Sin duda, los fanáticos de Spyro se pondrán como su protagonista (es decir, morados) con la cantidad y calidad de las mejoras incorporadas en la que será la última aparición del reptil volador.

LA NOVEDAD MÁS DESTACADA ES LA APARICIÓN DE CUATRO NUEVOS PROTAGONISTAS, CADA UNO CON SUS PROPIAS CARACTERÍSTICAS, QUE PODREMOS MANEJAR EN ALGUNAS FASES

EL AÑO DEL *SKATEBOARD*

Uno de los mini-juegos que más nos ha impactado por ahora ha sido el que presenta a Spyro en un circo romano que deberá recorrer ¡a bordo de un *skateboard*!, con el que podremos hacer toda suerte de monerías que harían echar chispas al mismísimo Tony Hawk.



EL LIBRO DE LA SELVA

EL LADO SALVAJE DEL BAILE

DESARROLLADOR **DISNEY INTERACTIVE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Nuevo juego de Disney para PlayStation. Lo primero que nos viene a la mente al escuchar estas palabras es un conglomerado de saltitos, colorines y simpatiquillos personajes sacados directamente de la última 'obra maestra de la animación, nunca antes vista, etc.' (normalmente estos son los calificativos de la crítica para absolutamente todas las películas de la factoría Disney) que se haya estrenado en los cines. Por una vez, y esperando que sirva de precedente, se rompe esta norma, ya que el nuevo lanzamiento para PlayStation está basado en una película de hace treinta años, los saltos los daremos nosotros sobre una alfombrilla y, por encima de todo, es realmente divertido.

SELVA Y LOUIE

Por fin ha caído en nuestras manos una beta de *El Libro de la Selva: Muévete con Ritmo*, para regocijo de la Redacción y desgracia del techo del piso de abajo, que con nuestros saltos y bailoteos varios se está cayendo a pedazos. Y es que el nuevo título de Disney Interactive nos propone acompañar a Mowgli en su periplo selvático utilizando para ello la misma mecánica que el aclamado *Dance Dance Revolution* de Konami. A lo largo de nueve fases, conectadas entre sí por unos soberbios vídeos creados especialmente para la ocasión, deberemos enfrentarnos contra distintos personajes de la película, siguiendo el ritmo de famosas canciones como *The bare necessities* (con el oso Baloo de protagonista) o *I wanna be like you*, cantada por el impagable orangután rey Louie. Al igual que en el bailongo título de Konami, por la pantalla irán cayendo una serie de flechas que indican la dirección que debemos pulsar en el momento en que crucen una línea situada en la parte inferior de la pantalla. De esta manera, conseguiremos que nuestro protagonista se mueva más que los precios, aunque de una manera algo brusca. Y es que precisamente en la parte gráfica es donde más mejoras deben practicarse (los personajes tienen menos detalles que las memorias de Barbie, se mueven como zombis, y los escenarios son de un soso subido) antes del lanzamiento en nuestro país de este atractivo juego. Algo que debería tomarse bastante en serio después del anuncio por parte de Konami del esperado lanzamiento en nuestro país de su competencia más directa, *Dance Dance Revolution*...

DEBEREMOS ENFRENTARNOS CONTRA DISTINTOS PERSONAJES DE LA PELÍCULA, SIGUIENDO EL RITMO DE FAMOSAS CANCIONES

BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS

DOS MEJOR QUE UNO

DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

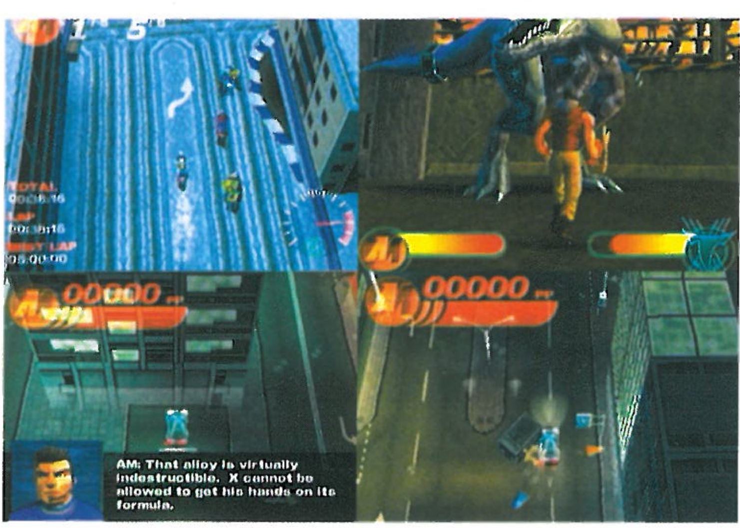
El conejo de la suerte vuelve a perderse en el espacio. Lo decimos porque este *Bugs Bunny & Taz Time Busters* parece una continuación encubierta del precioso *Bugs Bunny Lost in the Space* que ya programara Infogrames hace un par de temporadas. En esta ocasión nuestro orejudo y dentón amiguito trabajará asociado a otro héroe más reciente pero igualmente carismático: el demonio de Tasmania, en un título de plataformas 3D que les llevará por épocas y entornos diversos. Empezarán por recuperar al repelentoso Piolín (nuestro corazón siempre estará con el pobre Silvestre... y con el Coyote, otro ilustre maltratado), y se adentrarán en escenarios aztecas, árabes, transilvanos... Lo realmente novedoso será la posibilidad de gobernar a uno u otro personaje con tan solo pulsar R1. Cada uno cuenta con movimientos especiales: Taz puede realizar un vertiginoso y perruno —clavado al de Crash— giro de peonza, mientras que el tipo con más vista del panorama consolero (de algo sirve ser *zanahorioadicto*) arrea unas patadas que harían palidecer a Iván Campo, y además viene con la posibilidad de cavar túneles de serie. El trabajo cooperativo será la clave de un juego interesante si logra sobrepasar el listón de un nivel técnico hasta el momento discretito.



ACTION MAN: DESTRUCTION X

LA ACCIÓN TIENE UN NOMBRE

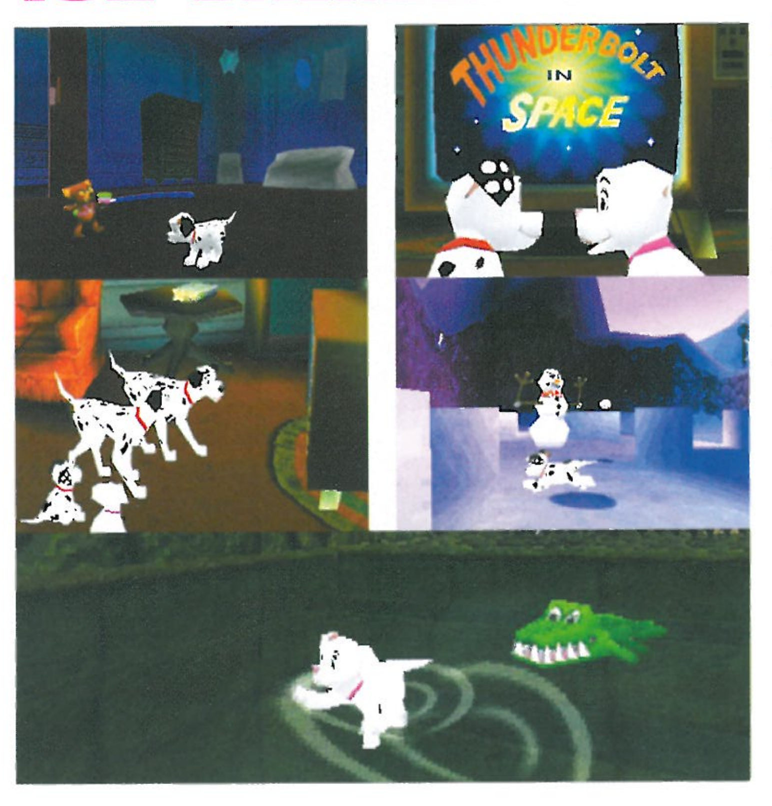




DESARROLLADOR **BLITZ GAMES**
EDITOR **HASBRO INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

El Dr. X está a punto de causar otro desastre ecológico (y van...). Después de secuestrar al profesor Smith y al doctor Chi como quien se toma un par de helados, tiene previsto soltar desde un satélite espacial un mortífero virus que arrasará la Naturaleza cual procesión de domingueros de paella campestre. Pero nuestro amigo Action Man, después de tomarse unas vacaciones desde *Action Man: Mission Xtreme*, volverá a ponerse manos a la obra para salvar otra vez a los árboles y los pajaritos y cumplir con sus obligaciones como héroe ecologista por excelencia. Por lo que hemos podido ver en una temprana beta de *Action Man: Destruction X*, en esta segunda parte Action volverá a protagonizar un juego multinivel. Deberemos atravesar desde fases de conducción por diferentes ciudades (Metropolis, Moscú o Neo Tokio) con variadas misiones a cumplir como sofocar incendios, descubrir ladrones, recoger bombas que los malos dejan por ahí, hasta niveles de shoot'em-up 3D en el que nos enfrentaremos a espectaculares dinosaurios o armatostes mecánicos. Además (y esto no estaba presente en la primera parte) nos echaremos para matar el rato unas carreras de competición frente a otros cinco colegas a toda pastilla sobre bólidos o motocicletas. A pesar de que no hemos podido jugar ninguna fase de infiltración (en la primera parte había unas cuantas y no estaban nada mal), el aspecto técnico de este título supera con creces a su antecesor, con un excelente motor 3D y entornos sólidos y coloristas. Lo que parece haber empeorado es el control, bastante más tosco que antes, y además no da la impresión de que exista un modo Historia claro que oriente y dé coherencia a nuestras aventuras. Esperemos que de cara a la versión final del juego estos problemas se solucionen y el bueno de Action tenga un retorno atractivo a nuestra PlayStation.

102 DÁLMATAS CON 101 NO BASTA



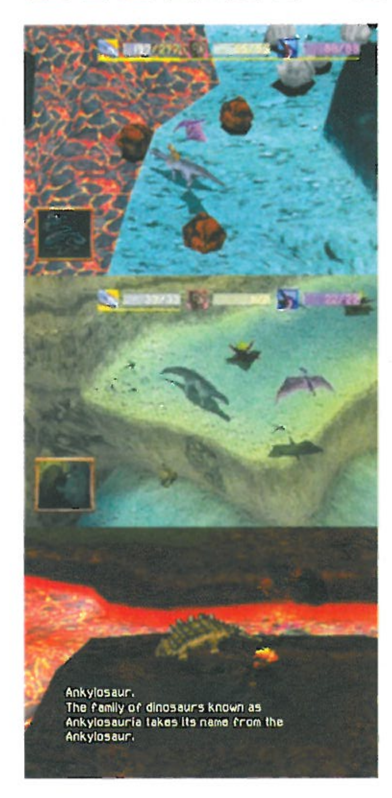
DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **DICIEMBRE**

Crystal Dynamics es la compañía encargada de adaptar a la Play uno de los proyectos cinematográficos de la factoría Disney: *102 Dálmatas.* Como ya supondrá el lector sagaz, el juego está protagonizado por esos encantadores cachorros de perro, cuyo número de manchas en la piel sólo es superado por las servilletas usadas de Holybear. El jugador podrá elegir entre diversos canes, tanto de la película original como de su secuela, para atravesar las fases de un plataformas con toques de aventura que recuerda un poco a los títulos protagonizados por el lagarto *Gex* (¡Un momento! ¡Si *Gex* también estaba programado por Crystal Dynamics! ¡Hemos encontrado una relación! ¡Dios Santo, se empieza así y se acaba siendo un profesional de ésos que no se emborrachan en las ferias y que prestan más atención a los juegos que a las azafatas!). Por supuesto, tampoco faltarán los típicos jefes finales con la infame Cruella De Ville al frente.

La versión *alpha* que hemos visto (que tal como seguirá adivinando nuestro clarividente lector, es tan primaria que no llega ni a ser una beta) tiene un nivel de dificultad y una mecánica que parece muy adecuada para los niños pero aún tiene algunos problemillas técnicos que resolver (los polígonos sólo podrían 'saltar' más con la ayuda de una pértiga). Pero bueno, conociendo el buen hacer de Crystal Dynamics no dudamos que para diciembre el juego tendrá un acabado a la altura de sus protagonistas.

Además este título contará con una serie de sencillos pero adictivos mini-juegos que estamos seguros que harán las delicias de los más pequeños de la casa. En el mes de diciembre lo comprobaremos.

DISNEY'S DINOSAURIO EN BUSCA DEL HUEVO





DESARROLLADOR **SANDBOX STUDIOS**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

La conversión a Play del impresionante film de animación por ordenador *Dinosaurio* parece que esquivará el mal endémico que aqueja a muchos juegos licenciados: son más previsibles que un especial de *Los Morancos*.

Aladar, un iguanadón de lo más 'mazas', su compañero, el lemur Zini y el pterodactilito Flia unirán sus fuerzas para llegar a las tierras de los nidos sagrados, la zona que resultó indemne después del meteoritazo que envió al resto de dinosaurios a mejor vida (según la socorrida teoría de un buen número de científicos enteradillos, aunque ello no explica que sobreviviera Sauria Montiel). Cada bicharraco sacará partido de sus habilidades específicas y trabajará en equipo —de manera parecida al célebre clásico de las consolas y los ordenadores de 16 bits que reinaban en el mercado hace unos años *The Lost Vikings*— en una aventura con toques roleros que no será la ñoña conversión que cabría temer. Asimismo incluirá una pequeña enciclopedia imprescindible para todos aquellos que se califiquen a sí mismos fanáticos de los desaparecidos dinosaurios.

Aunque sería cruel y erróneo pretender equiparar a nuestra talludita Play con las sofisticadas maquinarias responsables del lujoso *Dinosaur* fílmico, sí cabe esperar que mejore el antipático manejo del trío protagonista, se rebaje la dificultad de algunos puzzles y suba el tono de unos gráficos (nos referimos a su calidad y no a que aparezca una brontosaura en bikini) que amenazan con ser prehistóricos. Si se pulen estos defectos —que no son pocos— , Ubi Soft habrá creado un juego que, cuanto menos, podrá ser calificado como original.



N21 Especial Feria E3: MGS 2, Gran Turismo 2000, Dino Crisis 2 Previews: Chase the Express Análisis: Colin McRae 2.0, Tombi 2 Guías: Jedi Power Battles, Medievil 2, Colony Wars: El Sol Rojo



N22 Previews: FIFA 2001, Parasite Eve 2 Análisis: Silent Bomber, Vagrant Story, Galerians, Legend of Legaia, A Sangre Fría Guías: Vagrant Story, Syphon Filter 2, La Jungla de Cristal 2



N23 Previews: Team Buddies, Final Fantasy IX Análisis: Chase the Express, Strider 1&2 Guías: Vagrant Story (2ª parte), Jo Jo's, Marvel vs. Capcom, SF EX 2, Vandal Hearts 2, Galerians



N24 Reportaje: PlayStation 2 y Konami Previews: Legend Of Dragoon, Tenchu II Análisis: Rayman 2, Parasite Eve II, Toca World Touring Cars, Team Buddies Guías: A Sangre Fría, Colin McRae 2.0

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N17 Especial Fútbol: análisis + guía ISS Pro Evolution, comparativa y guía FIFA 2000. Análisis: Grandia. Guías: Tomb Raider IV (1ª parte), Medal Of Honor, El Mañana Nunca Muere, Ronin Blade (2ª parte)



N18 Especial Resident Evil 3: análisis + guía. Previas: Resident Evil 3: Survivor, Fear Effect Análisis: Colony Wars: El Sol Rojo Guías: Tomb Raider IV(2ª parte), Discworld Noir, Ready 2 Rumble

N19 Especial Apocalipsis PS2: Previews primeros títulos de Play 2. Previas: Vagrant Story, Chrono Cross Análisis: Medievil 2, Syphon Filter 2, Fear Effect Guías: GT2 (1ª parte), Crash Team Racing, Ehrgeiz



N20 Especial Resident Evil: Survivor Previews títulos de Play 2: Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gradius III & IV Análisis: Rescue Shot, Vampire Hunter, Street Fighter EX 2 Plus, Rally Masters

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

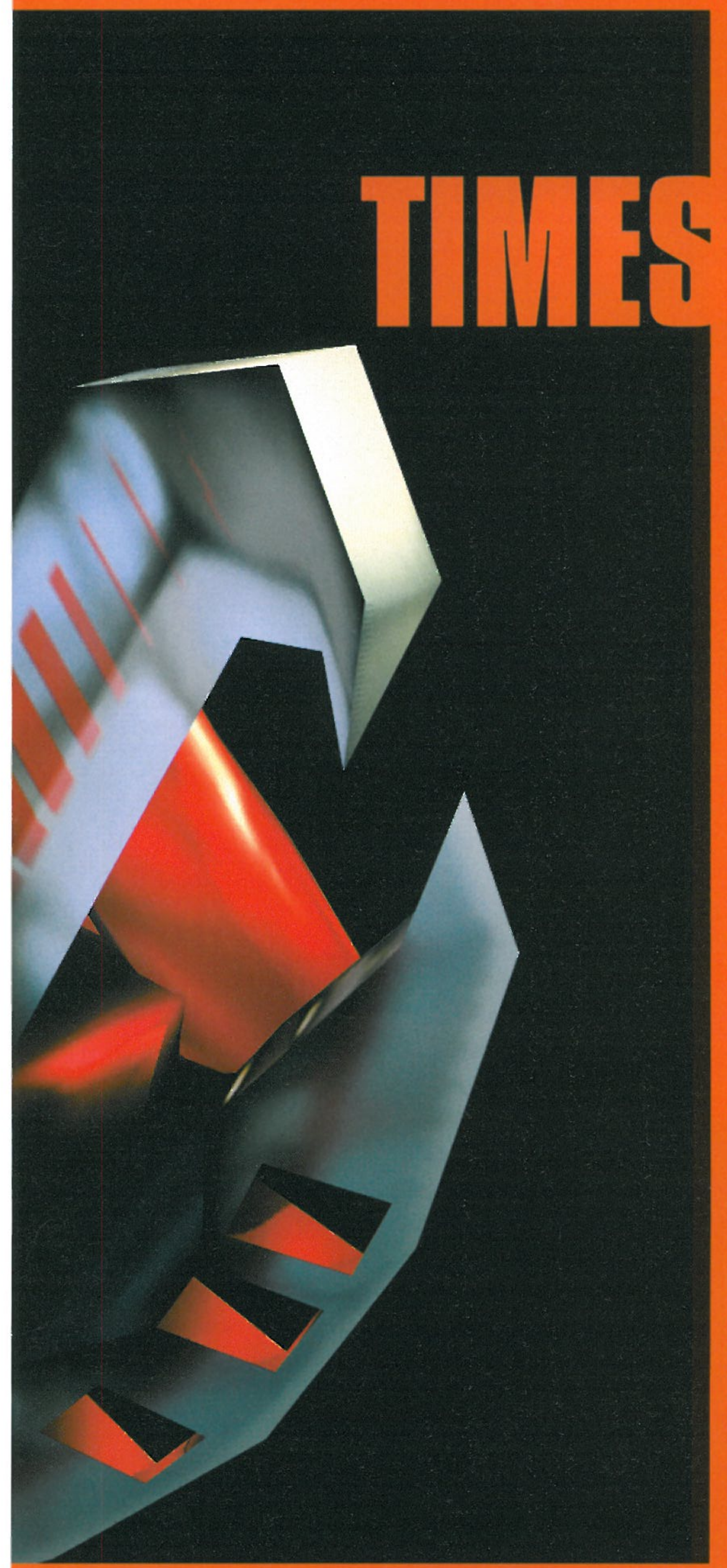


RESIDENT EVIL 2 | TOMB RAIDER III | RESIDENT EVIL 3 | GRAN TURISMO 2 | COLIN MCRAE 2.0 | MEDIEVIL 2

NOTA: LOS NÚMEROS 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.





TIMESPLITTERS

¡ES HORA DE DISPARAR!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
ESARROLLADOR **FREE RADICAL DESIGN**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **FINALES NOVIEMBRE**

Pese a que *Goldeneye* era un juego excelente saltaba a la vista que su anfitrión, la N64, se las veía y se las deseaba para mantener la solidez de tan elaborado mundo. ¿No estaría bien entonces que un equipo de desarrollo hiciera un pedazo de shoot'em-up como ése en una plataforma con la potencia suficiente para hacer justicia a sus ideas? Pues resulta que así es, porque Free Radical Design tiene entre manos... ¿Cómo? ¡No, no es para Dreamcast, panda de pesimistas! *TimeSplitters*, que así se llama esta maravilla, está previsto que vea la luz en PlayStation 2. ¡Y qué luz!

REGRESO AL FUTURO

Si bien la versión que Eidos está exhibiendo dista de estar acabada, muestra un nivel de desarrollo que permite extraer conclusiones reveladoras. La acción a base de tiros en primera persona se desarrolla en una serie de periodos temporales en los adoptaremos el papel de un heroico nativo de cada escenario temporal. Aunque ningún héroe sabe de la existencia de los demás (pero de verdad, no como los divos de la ópera) de lo que sí son muy conscientes es de la presencia de los villanos, estos extraños TimeSplitters



que dan nombre al juego. Esta raza alienígena existe más allá del espacio y el tiempo, cosa muy útil cuando quieres evitar hacer la colada o te toque recoger la Redacción, y también si deseas lanzar ataques contra la especie humana a lo largo de su historia. Y no sólo tendremos que vérnoslas con habitantes de la cuarta dimensión, ya que cada nivel trae consigo multitud de enemigos propios de la época en cuestión, asegurando un buen surtido de adversarios para mantener al jugador en todo momento con los ojos bien abiertos.

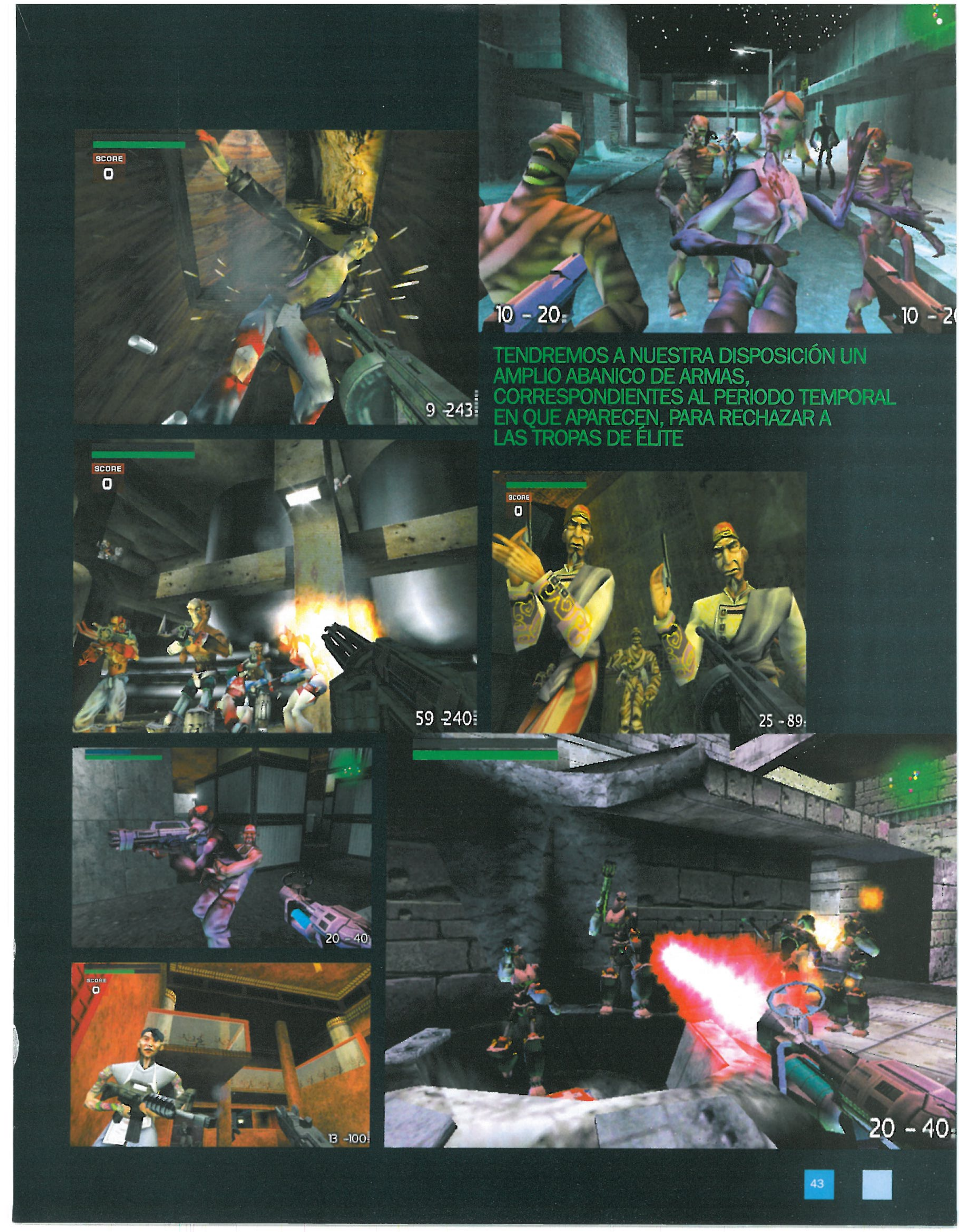
Todo esto parecería un poco artificial si la acción tuviera lugar en los insulsos callejones de una ciudad del montón, pero por suerte no confundiremos cada entorno en el que nos movemos, puesto que no se ha reparado en gastos a la hora de renderizar cada localización en un esplendoroso formato *128bitero*. Se nos ponen los dientes largos (aunque Drako ya los lleve de serie) sólo de pensar en que tendremos que rastrear, revólver en mano, tumbas egipcias de opulenta ornamentación, un atrasado pueblo americano infestado de zombis (algo redundante a estas alturas, la verdad) e incluso un marco futurista según el prisma de los sesenta —con pistolas de rayos y cohetes— por nombrar sólo algunos escenarios. Desde luego, para cualquier amante de los shoot'em-ups *TimeSplitters* supone un plato bien servido aunque, como cualquier dieta equilibrada incluye elementos que aun siendo buenos, al principio cuestan de digerir (¡toma metáfora sacada de la manga!). Una de esas coles de Bruselas que se atraganta en la versión actual es el nivel de dificultad: con unos oponentes dispuestos a fulminarnos a la que nos ven, avanzar cuesta lo suyo. Asimismo se echan en falta por ahora enemigos que se ganen el pan patrullando el entorno, pero al menos, una vez que estén por la labor prometen cazar en grupo, la posibilidad de trabajar juntos y sólo les faltará tomar prisioneros.

NO CONFUNDIREMOS CADA ENTORNO EN EL QUE NOS MOVEMOS, PUESTO QUE NO SE HA REPARADO EN GASTOS A LA HORA DE RENDERIZAR CADA LOCALIZACIÓN EN UN ESPLENDOROSO FORMATO *128BITERO*

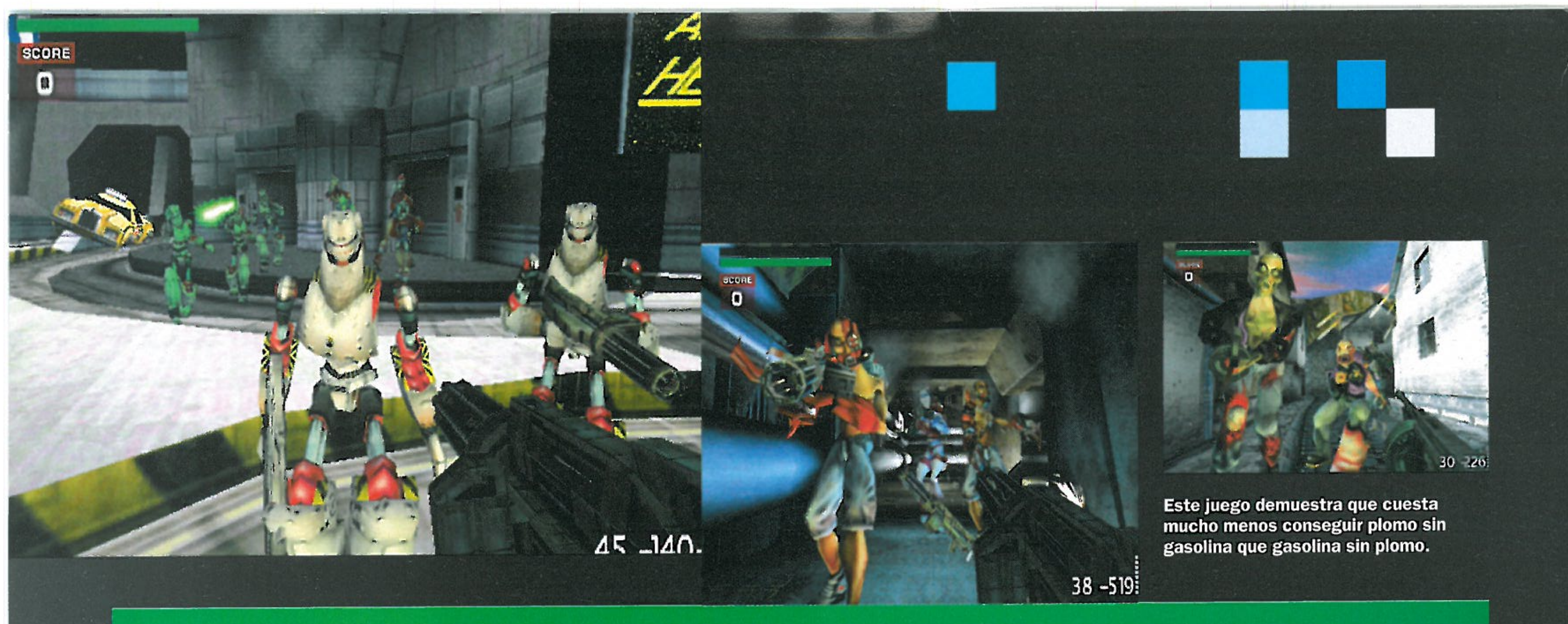
TIROTEANDO A CUATRO BANDAS

Como no podía ser de otra manera en un shoot'em-up, tendremos a nuestra disposición un amplio abanico de armas (olvídaos de láseres, nuestro favorito es el trabuco) para rechazar las tropas de élite y, tal como cabría esperar, cada una de ellas se ajusta al periodo en el que aparecen. Ello también incrementa la diversidad de la jugabilidad, ya que la estrategia a seguir al empuñar un láser diferirá por fuerza de la adoptada si empuñamos una simple pistola de arpones. En cualquier caso, siendo como son los TimeSplitters una constante presencia maligna, en principio siempre habrá oportunidad para los aspirantes a psicópata de echarle el





TENDREMOS A NUESTRA DISPOSICIÓN UN AMPLIO ABANICO DE ARMAS, CORRESPONDIENTES AL PERIODO TEMPORAL EN QUE APARECEN, PARA RECHAZAR A LAS TROPAS DE ÉLITE



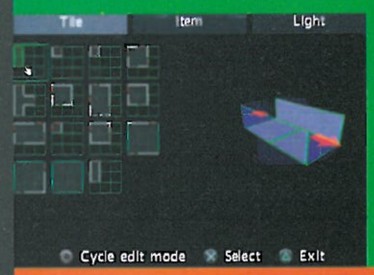
Este juego demuestra que cuesta mucho menos conseguir plomo sin gasolina que gasolina sin plomo.

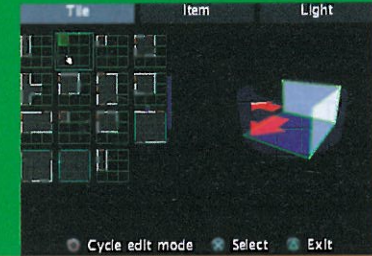
PRUEBA EL PODER

Íbamos a mostrarte lo sencillo de usar que es el editor de niveles de *TimeSplitters* haciendo que un mono de verdad diseñara un mapa alucinante. Por desgracia Amedio, el primer chimpancé que teníamos a mano, se volvió mico al ver el centelleo del monitor, dejó un odorífero recuerdo en el teclado del ínclito redactor Seed y le mordió a éste su mano 'favorita'... Pero bueno, la cosa no está tan mal; al menos todavía podemos demostrar su sencillez de uso, aunque sea con alguien dopado de antirrábica hasta las cejas y con un brazo vendado. ¡Tú puedes, Seed!

PASO 1

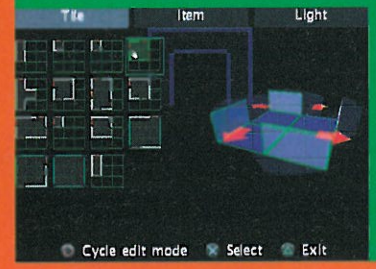
¡Malditos monos! A pesar de estar algo mareado (no sabemos si por la medicación o por el pedazo de mordisco).nuestro redactor empieza la demostración seleccionando unas pocas baldosas sencillas y soltándolas juntas así...





PASO 2

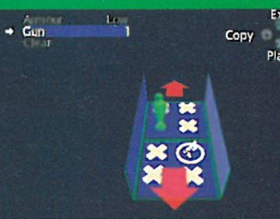
No está mal, pero hagámoslo un poco más interesante. El editor incluye una serie de piezas complejas junto a otras más rudimentarias, pero se seleccionan y pegan de la misma forma.

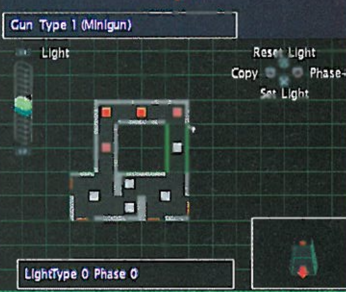




PASO 3

Hemos llegado a una parte de las buenas: ¡a meter armas e ítems tocan! Y como Seed es algo tramposillo, las pone bien cerca de donde empieza el personaje.







PASO 4

Ése es el conjunto de objetos e iluminación. Seed ha optado por unas pocas luces de color sin efecto estroboscópico (tal como está no podría con ello). Llegados aquí va bien probar el nivel, ver qué tal va saliendo y examinar la situación de los objetos.

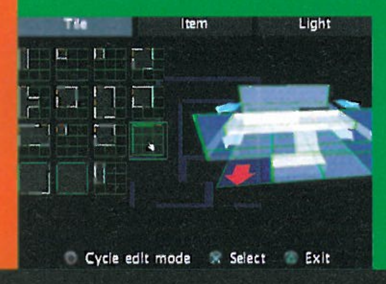
Tile Set — Industrial
Test Map...
Center Map
Clear Map
Randomize...
Settings...
Load Map...
Save Map...
Help
Quit Mapmaker
Exit

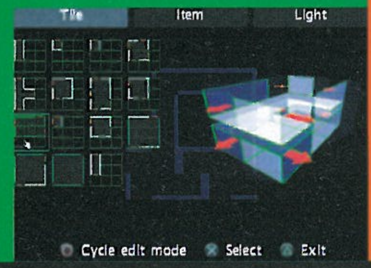




PASO 5

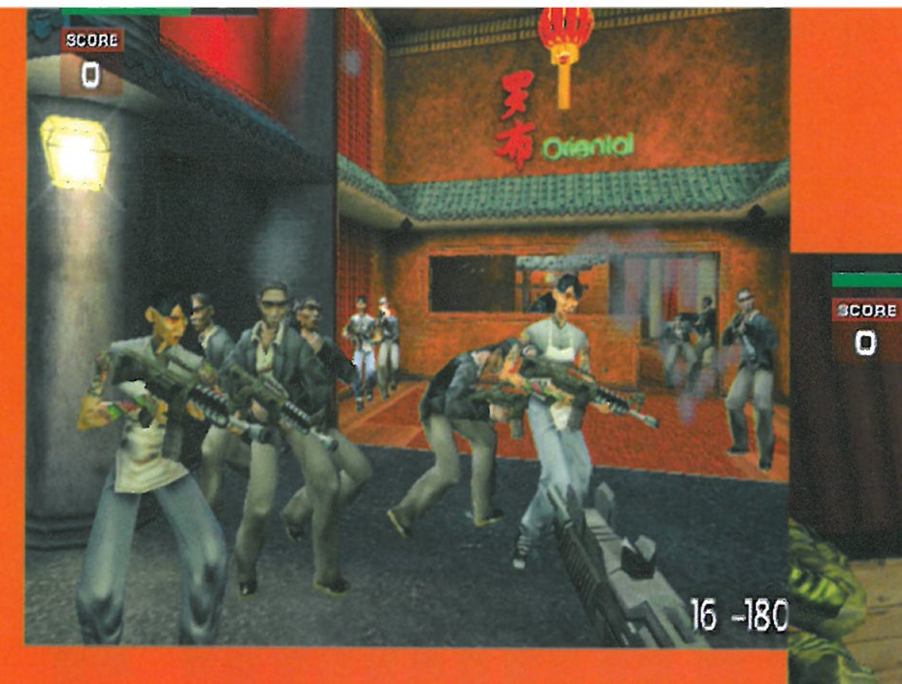
Ahora que todo tiene un aspecto lozano, es hora de emplearse a fondo. Se pueden colocar baldosas a distintas alturas del mapa, y hay algunos segmentos descomunales que podemos usar para comunicarlas.





PASO 6

"Mmmmm... estoooo... me pica la mano... yo...¡Agggh! Esto es demasiado, ngh... y ese... monitor... que... centellea... ¡Nnnyyeeaaaarrghh!" (Ehm, lo sentimos, pero Seed no puede seguir con la demostración. Otro teclado a freír espárragos...)



guante a un cañón portátil, por anticuado que sea el ambiente.

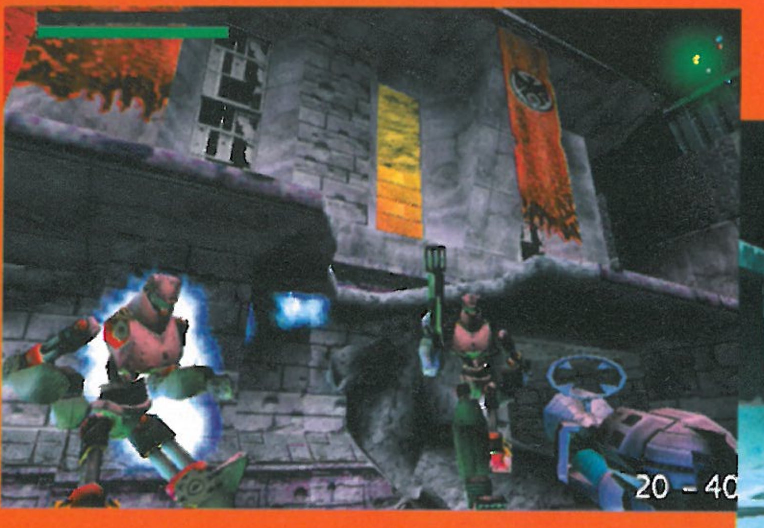
Sorprende que la aventura para un solo jugador no sea el centro de atención del juego, ya que ese honor se reserva para el amplio modo multijugador. Siguiendo el ejemplo de *Perfect Dark* (el último 'gran coletazo' antes de morir de N64), hay modos de cooperación y de competición junto a los ya obligados niveles Deathmatch. Mientras que el modo Cooperativo por los escenarios estándar habla por sí mismo, falta por ver cómo será el modo Competición. Aunque todavía no están disponibles estas dos *delicatessen* para dos jugadores, os aseguramos que la partida a muerte para cuatro personas está realizada de un modo soberbio: a 60 cuadros por segundo. El festival *gore* que presenciaremos parece poder ofrecer la profundidad de juego a pantalla partida que sólo Rare había conseguido, pero con una sólida presentación a la que únicamente una consola de 128 bits puede aspirar. Se incluyen todos los modos multijugador de rigor: Deathmatch, Escolta, Última batalla y el irrisorio Captura-la-bolsa (irrisorio porque han registrado como marca esta frase descriptiva). Si todo esto no consigue mantenernos ocupados lo suficiente, existen más de 60 personajes únicos con los que experimentar en los 18 mapas del juego, además de poder crear nuestros propios niveles... Sí, has leído bien: *TimeSplitters* incorporará un accesible editor de niveles, permitiéndonos construir delirantes niveles y abastecerlos de golosinas (cuyo paradero sabremos de memoria, claro está), para luego guardarlos en una tarjeta de memoria y apalizar a esos amigos listillos que se conocen los mapas normales como la palma de la mano. Je, je, je...

EL FESTIVAL GORE PARECE PODER OFRECER LA PROFUNDIDAD DE JUEGO A PANTALLA PARTIDA QUE SÓLO RARE HABÍA CONSEGUIDO

EN EL PUNTO DE MIRA

Está claro que *TimeSplitters* se ha diseñado para satisfacer una demanda que en la actualidad sólo sacia el hostigado ladrillo de Nintendo. Y desde luego, a juzgar por lo que se avecina en forma de *Unión de Secuelas S.A.* en los lanzamientos para la PS2, es algo bueno. Con unos pocos retoques, el título no sólo atraerá a los actuales usuarios de PlayStation, sino también a los incondicionales de la N64 que hasta ahora se han resistido a unirse a la considerable tropa de Sony (lo extraño es que hayan aguantado tanto tiempo). Eso sí, habrá que rebajar de veras el nivel de dificultad para que se ajuste al gran público al menos en las áreas iniciales del juego. Asimismo, la inercia también brilla por su ausencia ahora mismo, y a consecuencia de ello el movimiento es más rígido que Pinocho con una sobredosis de Viagra.

TimeSplitters, junto a *Unreal Tournament*, están contribuyendo en gran medida a disipar nuestro cierto desencanto por el programa de lanzamientos para la PS2. Además, resulta alentador ver que Eidos se sacude ese estupor llamado Lara con todo su talento intacto. Ya se sabe, cuando uno se embriaga con una fórmula de éxito, es muy difícil no abandonarse a otra. *TimeSplitters* tiene toda la pinta de convertirse en una copita para que se les pase la resaca.









DYNASTY WARRIORS 2

¡ESTO ES LA GUERRA!

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **KOEI / MIDAS**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **FINALES NOVIEMBRE**

Seguramente habréis oído hablar o habréis leído en algún número de Planet acerca de un magnífico juego de estrategia para PlayStation 2 llamado *Kessen*, en el cual podemos ejercer de auténticos generales japoneses en enormes batallas. Pues bien, si *Kessen* mostraba la cara más sosegada, cerebral y táctica de la guerra, este *Dinasty Warriors 2* nos ofrece la posibilidad de vivir multitudinarias refriegas de la manera más garrula posible. Es decir, nos meteremos en la piel de un avezado guerrero y, como un soldado más dentro de uno de los tres ejércitos protagonistas, deberemos liarnos a repartir mamporros y a ensuciarnos las manos con la sangre de las legiones enemigas. Y creednos: teniendo en cuenta el número de adversarios que componen las huestes de los adversarios, casi nos quedamos cortos al decir 'legiones'.

LA ESTRATEGIA DE LA LUCHA

A pesar de que a primera vista la mecánica de juego es bastante simple (machacar-avanzar-y vuelta a empezar), *Dinasty Warriors 2* contiene un rico trasfondo histórico detrás. Las batallas están ambientadas en el épico cuento chino *Romance of the Three Kingdoms*, basado en la historia real (con algunas libertades de guión, eso sí) de China entre los años 220-280 d.C., que narra las vicisitudes de tres reinos en constante lucha por controlar el país a finales de la dinastía Han. Como no nos pagan por dar lecciones de historia en plan empollón torteable, simplemente os señalaremos que éste es el contexto en el que Koei ha lanzado una exitosa saga de juegos de estrategia con el mismo nombre del cuento, que posiblemente los vejetes del lugar recuerden ya que ha visitado gran parte de plataformas (entre otras, PC, PlayStation y las deshauciadas Amiga y NES).

Para hacerse una idea de lo que supone jugar a la nueva creación de Koei, lo mejor es que imaginéis estar en una épica escena de batalla de *Braveheart* con contendientes con los ojos muy apretados. Ahora, imaginaos que mientras os dedicáis a darle de palos a un señor, el resto de integrantes de la contienda, ya sean amigos o enemigos, van completamente a lo suyo sin teneros demasiado en cuenta. Eso, y mucho más, es *Dinasty Warriors 2*. Este juego retoma la esencia de grandes beat'em-ups clásicos como *Double Dragon* o *Final Fight* (para los más noveles, algo parecido al modo Tekken Force de *Tekken 3*), lo mejora y lo amplía hasta límites gigantescos.

Tras elegir uno de los nueve generales iniciales de cada ejército —Wei, Wu o Shu— se nos mostrará el mapa táctico de la fase, donde cada bando está representado por una pieza de un color, incluyendo nuestro hombre/mujer. A partir de ahí, es cuando deberemos ganarnos el pan (chino, se entiende) con el sudor de

IMAGINAD ESTAR EN UNA ÉPICA ESCENA DE BATALLA DE BRAVEHEART CON CONTENDIENTES CON LOS OJOS MUY APRETADOS

nuestros golpes. Como antaño era habitual (hace ya mucho tiempo que no vemos juegos parecidos en PlayStation) nuestro luchador tiene a su disposición una amplia gama de movimientos, entre los que se incluyen el salto, golpes aturdidores, la posibilidad de realizar combos y, cómo no, la clásica súper-maniobra especial capaz de barrer literalmente de la pantalla al enemigo más pintado. Ahora bien, al contrario que en los beat'em-ups de este tipo, es



DINASTÍA JUGABLE

Tras el '2' que acompaña al título de este juego se esconde un pasado nada vergonzoso. Nos referimos al antecesor del título que nos ocupa, *Dinasty Warriors*, un correcto beat'em-up bastante parecido al espectacular *Soul Blade* de Namco, que tiene como protagonistas a personajes como Xu Zhu, Xiahou Dun o Zhang Fei (tranquilos, ya falta menos para que los conozcáis). Este título supuso una sorpresa dentro del catálogo de Koei, una compañía que tenía acostumbrados a los usuarios —nipones, se entiende— a jugar con juegos de estrategia como el sexto capítulo para PlayStation de *Romance of the Three Kingdoms*



literalmente imposible que nosotros solos acabemos con todo el ejército contrario. De hecho, si nos metemos sin compañía en un campamento enemigo en plan Rambo, no sólo no sentiremos las piernas (entre otras muchas partes), sino que acabaremos obteniendo un bonito guerrero con más agujeros que la oreja de un punki. Para evitar esta desagradable situación, tendremos que hacer un mínimo uso de nuestras dotes de estratega, y procurar dirigirnos a las luchas acompañados de nuestras tropas, que serán las que en mayor medida se encarguen del grueso del ejército enemigo, dejando para nosotros las figuras decisivas del otro bando, como comandantes, generales o héroes.

UNA DURA BATALLA TECNOLÓGICA

Junto con *Kessen*, *Shin Sangokumusou* (la versión japonesa de *Dinasty Warriors 2* a la que hemos tenido acceso) es uno de los pocos juegos para PlayStation 2 que hemos visto que no podrían haber sido concebidos sin aprovechar las extraordinarias capacidades de la nueva bestia de Sony. A pesar de ello, poner tantos guerreros en pantalla a la vez, con unas fluidas animaciones y unas texturas realmente exquisitas tiene su precio, que toma la forma de una niebla que ni Londres en plena convención de fumadores, que tapa el horizonte de una manera bastante indisimulada. Además, hay ocasiones (pocas, afortunadamente) en que notaremos cómo se ralentiza la pantalla e incluso nos enfrentaremos con enemigos ¡que aparecen y desaparecen!



HABRÁ QUE HACER UN MÍNIMO USO DE NUESTRAS DOTES DE ESTRATEGA, Y PROCURAR DIRIGIRNOS A LAS LUCHAS ACOMPAÑADOS DE NUESTRAS TROPAS

Ahora bien, aunque sobre el papel estas lacras puedan parecer escandalosas, os aseguramos que poco influyen cuando estamos rodeado de diez lanceros y dos comandantes mientras luchamos por conseguir abrir un fortín para que nuestras tropas avancen. Sólo esperamos que la fluidez y sobre todo el grado de diversión de esta impresionante versión japonesa permanezca intacto en la inminente traslación a formato PAL de *Dinasty Warriors 2*... que dentro de muy poco (rompemos una lanza en su favor) podremos disfrutar, por fin, en nuestro país.

TANTO MONTA, MONTA TANTO...

Uno de los momentos más placenteros para nosotros (y más dolorosos para el enemigo), capaces de hacernos descargar adrenalina a borbotones, la viviremos cuando consigamos 'robar' uno de los magníficos corceles que pueblan el campo de batalla. Además de cruzar a galope tendido los escenarios, estos cuadrúpedos nos permitirán la posibilidad de ejecutar algunas *delicatessen* bélicas como atropellar literalmente a todo aquél que se cruce en nuestro camino (¡incluidas nuestras propias tropas!) o repartir brutales tortas en todas direcciones, algo así como un *Carmageddon*, pero en bueno y a cuatro patas...





Con *Dinasty Warriors 2* jugar a los chinos nunca volverá a ser lo mismo.

ISS 2000

NO ES *ISS* TODO LO QUE RELUCE

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **MAJOR A TEAM**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **FINALES NOVIEMBRE**

La saga *International Superstar Soccer* (conocida en Japón como *Winning Eleven*) es la demostración palpable de que a la hora de hacer juegos de fútbol, Konami es la compañía reina. Pero este *ISS 2000* (*Jikkou World Soccer 2000* en el país del Sol Naciente) parece más un príncipe consorte que un auténtico monarca (día metafórico que tenemos, oye). Y es que lamentablemente, este juego no ha supuesto el salto cualitativo que todo fan de la saga esperaría en su pase a los 128 bits de la PS2. La culpa la tiene el equipo que ha sustituido a Konami Tokio (desarrolladores originales de los *ISS* de siempre), el Major A Team de Konami Osaka. Los señores del 'Equipo A', responsables de los notables *ISS 64* e *ISS 98* de N64, no han hecho buenas migas con la PS2 y han realizado un trabajo simplemente pasable con una factura técnica por debajo de lo esperado. Vamos, que en este caso, como diría Hannibal Smith, "no me gusta que los planes no hayan salido bien".

FALTA TÉCNICA

A veces un aspecto técnico mediocre puede verse recompensando con una buena jugabilidad, algo que *ISS 2000* cumple de manera parcial al conservar medianamente las virtudes jugables de la saga de Konami. Pero en lo que respecta al aspecto visual

ES INACEPTABLE QUE A ESTAS ALTURAS UN JUEGO DE 128 BITS PRESENTE LAS IGNOMINIOSAS RALENTIZACIONES DE ISS 2000

UNA HISTORIA DE PELOTAS

De todos es conocida la afición de los japoneses por los toques 'originales' y estrambóticos en todo tipo de juegos, y los desarrolladores de *ISS 2000* no han podido evitar caer en la tentación. Gracias al modo Success seremos protagonistas de una especie de cóctel *made in Japan* de fútbol, RPG y serie de TV *Campeones* en el que seguiremos la carrera profesional de un futbolero desde que es un vulgar niñato hasta que se convierte en toda una estrella del balompié. 'Configuraremos' a nuestro chaval, le veremos recibir broncas del entrenador y de una especie de chacha que parece sacada de una película de Ozores, pasaremos revisiones médicas, nos echaremos piques con nuestros colegas, disputaremos partidillos de barrio y pruebas de habilidad... La pregunta es: ¿Qué tiene que ver todo esto con un *ISS*?





ESTE TÍTULO CONSERVA ALGO DE LA MAGIA Y LA FLUIDEZ DE JUEGO DE LOS 'BUENOS' ISS



Izquierda: En el juego hay más repeticiones que en los anuncios de natillas de Caminero.

¿MISIÓN IMPOSIBLE?

Al igual que en el *ISS 98* de N64 y en los *European Champions League* de Eidos, *ISS 2000* incorpora un modo Scenario en el que deberemos superar arriesgados retos basados en remontar por los pelos marcadores adversos o restablecer el honor patrio ante una previsible derrota humillante. En este apartado el juego acierta de pleno y nos presenta el partido que mejor puede representar el bochorno y la desesperación de estar al filo de un ridículo de los que hacen época. Nos referimos al mítico Chipre 3 - España 2 que mostró a todos los españolitos de a pie el inmenso potencial oculto de la poderosa selección chipriota (desde el Brasil de Pelé y Garrincha no se había visto nada igual), y que se convirtió en el magnífico preludio de la defenestración de ese ejemplo de *savoir faire* y cultura balompédica que responde al nombre de Javier Clemente.



del juego, o bien aprovechar el hardware de la PS2 es una tarea sólo reservada a superhombres de la programación, o bien los desarrolladores de Konami nos han dado gato por liebre. Porque es inaceptable que a estas alturas un juego de 128 bits presente las ignominiosas ralentizaciones (os aseguramos que dan ganas de enchufar un manubrio a la PS2 y darle un poco de cuerda a la máquina para que arranque), los numerosos problemas de *clipping* en las sosísimas secuencias de celebraciones de los goles, las ortopédicas animaciones de los jugadores en las pobres repeticiones y las tupidas capas de niebla (¡en el interior de un estadio de fútbol!) que muestra la versión nipona de este *ISS 2000*. Al lado del espectacular *FIFA 2001*, el juego de Konami presenta un aspecto técnico propio de un apaño hecho por cuatro amigos para cumplir el expediente con cierto aroma a fútbol.

Ahora bien, dejando de lado su pobre realización técnica, este título conserva algo de la magia y la fluidez de juego de los "buenos" *ISS*. Bien cierto es que las animaciones de los jugadores podrían ser algo más suaves, y que las malditas ralentizaciones son capaces de acabar con la paciencia del más pintado. Pero no se puede negar que las múltiples opciones de jugada a realizar, la elevada inteligencia artificial de los contrarios, los profundos pases al hueco, y las paredes al primer toque, desmarques y remates hacen recordar por momentos al memorable *ISS Pro Evolution*. Además, el juego incluye la mareante cifra de 100 selecciones nacionales de los 5 continentes, competiciones de Liga, Copa y Juegos Olímpicos, y los nuevos modos Success y Scenario.



A pesar de todo esto os aseguramos que la primera incursión de la saga *ISS* en PS2 (que será también la primera en contar en su edición europea con los nombres reales de los jugadores), aun siendo un juego aceptable, nos ha convencido menos que las recetas del señor Rato para solucionar los problemas con el galáctico precio de la gasolina (y es que se empieza por consumir menos combustible y se puede acabar teniendo que vivir en cuevas con pieles de cabra como único vestuario). Si además tenemos en cuenta que la propia Konami ha anunciado que en marzo del 2001 podremos ver todo un *Winning Eleven 5* en PS2, no creemos que este *ISS 2000*, salvo espectacular transformación de última hora, llegue a alcanzar las cotas de calidad y maestría de sus fabulosos antecesores.





SNOWBOARD SUPERCROSS

GRAN ESPLENDOR EN LA NIEVE

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **FINALES NOVIEMBRE**

Mientras que la mayoría de juegos de *snowboard* de PlayStation han sido bastante tediosos, el título de próxima aparición de EA para PS2 tiene el potencial de proporcionar la acción adrenalítica que caracteriza a este deporte extremo relativamente nuevo.

Este nuevo título deportivo contendrá multitud de modos de juego distintos, garantizando una acción radical. El modo Entrenamiento (como no podía ser de otra forma) permite familiarizarnos con los controles del juego y la amplia variedad de acrobacias que encierra el repertorio de movimientos de los ocho personajes seleccionables. Por su parte, el modo Aventura nos permitirá bajar por una extensa área recogiendo abundantes copos de nieve 3D (piensa en las cintas de los títulos de *Tony Hawk*) en su descenso.

En el modo Exhibición nuestra misión será ejecutar las cadenas de piruetas más salvajes que podamos, mientras que la sección del circuito mundial ofrecerá la posibilidad de competir en una batalla durante toda una temporada contra los inteligentes rivales computerizados, cada uno de los cuales alardea de un estilo propio. El éxito en esta última modalidad nos dará acceso al campeonato profesional mundial, un torneo al que sólo se va invitado y que enfrenta a los jugadores contra la flor y nata del *snowboard*.

LA INNOVADORA JUGABILIDAD SE VE RESPALDADA POR UN MOTOR GRÁFICO AL QUE SE PUEDE DESCRIBIR SIN DUDA ALGUNA COMO DE SIGUIENTE GENERACIÓN, COMO MÍNIMO

Por lo que podéis ver, la diversidad de modos de juego parece



Abajo: En este juego vivirás los descensos con más intensidad que el Atlético de Madrid.





asegurada. Por suerte, la innovadora jugabilidad se ve respaldada por un motor gráfico al que se puede describir sin duda como de siguiente generación, como mínimo. De debajo de la tabla del surfista salen partículas de nieve a chorro, en el terreno por el que hemos *surfeado* queda un rastro sutil, y unos imponentes efectos de iluminación (algo que va camino de ser marca de fábrica en la PS2) otorgan al juego una apariencia espectacular. Del mismo modo, la animación de los surferos es de lo más convincente: cada uno de ellos adopta su propia postura individual y reacciona de forma realista a los empujones de los competidores.

NEVADA DE CALIDAD

Sin embargo, todos estos accesorios serían superfluos si los entornos en los que nos moviéramos no fueran de calidad. Por suerte, visto lo visto, los desarrolladores no han escatimado esfuerzos y parecen resueltos a ofrecernos unas pistas de bella factura. La distancia de trazado es impresionante y permite otear en la lejanía de unos entornos de increíble detalle. Más impresionante aún es el diseño mismo de los niveles. La fase Tokio Megaplex nos sitúa en un área a la que sólo cabe comparar con una máquina de millón, con rampas móviles, puertas que se abren y se cierran e incluso *flippers* de pinball. Por muy raro que suene, parece funcionar a la perfección.

Esta creatividad se extiende a las otras fases; por ejemplo, Aloha Ice Jam sitúa a los jugadores en un iceberg que han trasladado a un puerto tropical del océano Pacífico con el único propósito de practicar el *snowboard*. Baste decir que tendremos que procurar no perder la cabeza, si no queremos acabar en el agua que rodea el escenario. También se incluye un modo para dos jugadores bien implementado que apenas muestra señales de ralentizaciones, o pérdidas de detalle y de cuadros por segundo.

LA NATURALEZA FORMULISTA DE ESTE GÉNERO TIENDE A PRODUCIR TÍTULOS HOMOGÉNEOS QUE NO LOGRAN TRANSMITIR LA SENSACIÓN DE BAJAR A TODA PASTILLA POR UNA LADERA CASI VERTICAL

La naturaleza formulista de este género tiende a producir títulos homogéneos que no logran transmitir la sensación de bajar a toda pastilla por una ladera casi vertical. La potencia de la PS2 ha permitido a los desarrolladores ser, ante todo, creativos a la hora de programar *Snowboard Supercross*. El resultado es un título que podría establecer una nueva cota de referencia en el excesivamente concurrido subgénero del *snowboard*. En los meses venideros te tendremos al día sobre este prometedor título.



Lo malo de competir en una carrera de *snowboard* es que al final todos los participantes siempre acaban en tablas.



WILD WILD RACING

¿EL REY DE LA FRONTERA SALVAJE? TAL VEZ

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **RAGE SOFTWARE**
EDITOR **IMAGINEER**
DISTRIBUIDOR **¿LO HABRÁ?**
LANZAMIENTO **ESTOOOO...**

Conducción anárquica y acción todoterreno. Hasta que no se demuestre lo contrario, esto es lo que promete ofrecernos *Wild Wild Racing*, uno de los juegos de conducción aún en plena fase de desarrollo para PS2.

El juego se compone de tres modos de juego principales: Campeonato, Contrarreloj y Desafío. En el modo Campeonato los jugadores van zumbando por una serie de trayectos *off-road* ubicados en escenarios de EEUU, India, Islandia, México y Australia. Cada área, por supuesto, posee sus características únicas, amén de poder correr por los niveles por la mañana, mediodía y atardecer. Estos cambios de hora permiten mostrar unos soberbios ejemplos de las habilidades para la iluminación de la PS2. La visión del sol poniéndose poco a poco en las fases de la India es todo un escaparate de las capacidades gráficas de esta consola. Asimismo, los diversos efectos climatológicos, como la lluvia o la nieve, afectan de verdad al manejo de nuestro vehículo. Por ejemplo, al conducir por una pista de barro empapada por la lluvia, podremos sentir cómo se desliza el agarre del buggy debajo nuestro.



LA VISIÓN DEL SOL PONIÉNDOSE POCO A POCO EN LAS FASES DE LA INDIA ES TODO UN ESCAPARATE DE LAS CAPACIDADES DE LA PS2

En conjunto, la física de los vehículos parece estar tomando buen cuerpo, con un manejo que promete y unos coches que reaccionan de modo convincente a los traicioneros y accidentados entornos a recorrer. De momento son palpables algunos problemas de poca importancia, como la distancia de trazado, pero crucemos los dedos para que los pulan en los próximos meses. Más sobre este prometedor título en cuanto se acerque a su fase final.



X-SQUAD
LAS PATRULLAS X

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **FINALES NOVIEMBRE**

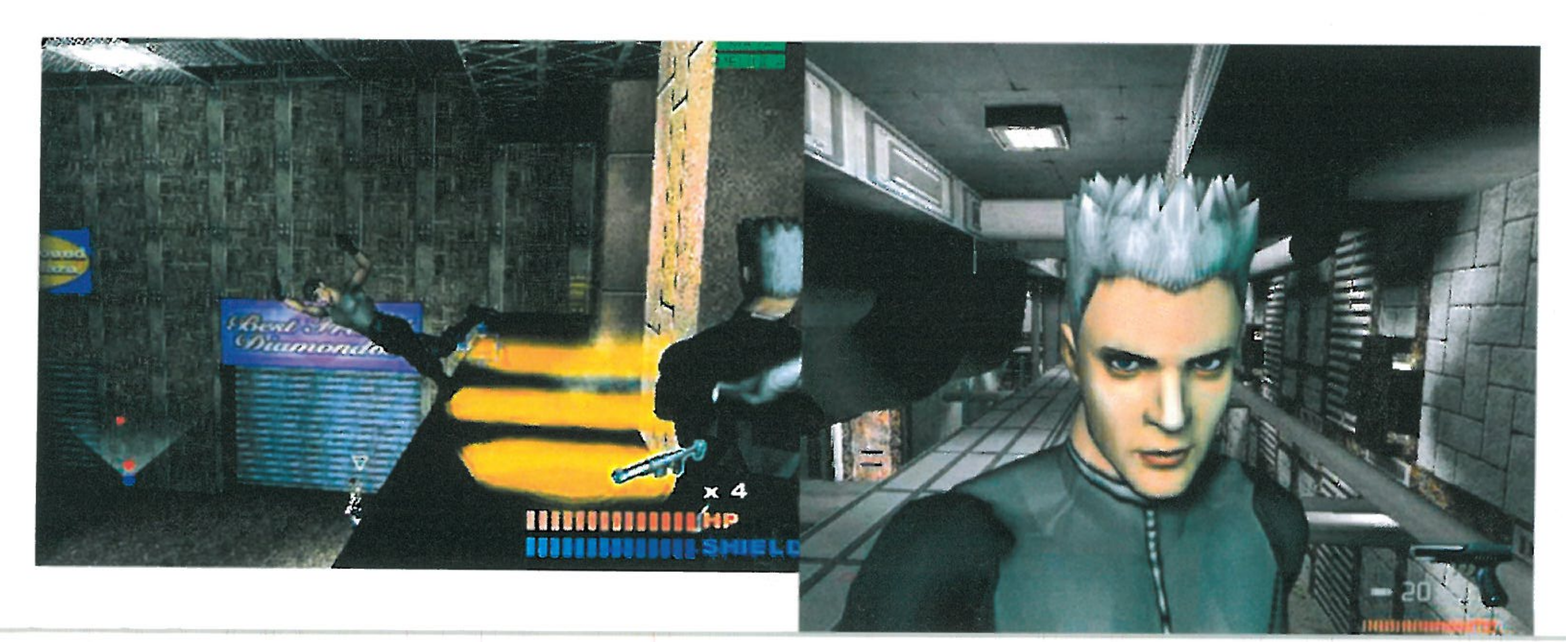
No, no es el 'escuadrón' de diseñadores de la consola del Sr. Gates, sino un juego que debería ayudar a tener a 'la potente' (todavía sobre el papel, eso sí) máquina a raya... Mientras que se puede afirmar que títulos como *Tekken Tag* y *Ridge Racer V* no hacen otra cosa que vestir a los juegos de siempre con un ropaje más fino (¡y qué ropajes!), la potencia de la PS2 debería permitir a *X-Squad* llevar su género más allá de las limitaciones forzadas por su predecesora de 32 bits. Nos encontramos ante un shoot'em-up en tercera persona que pretende combinar la acción de juegos tipo *Doom* con elementos de estrategia en grupo, de una manera remotamente parecida a la del simplemente correcto *Rainbow Six* para PlayStation. Y después de la respuesta del público nipón ante *X-Fire* (título del juego en Japón), parece que en gran parte lo consigue.

LA INCÓGNITA EMPIEZA A DESPEJARSE

Y es que en nuestro empeño por acabar con una peligrosa conspiración terrorista, además de acribillar a cualquier señor malo que nos encañone, *X-Squad* nos permitirá dar en todo momento órdenes a los integrantes de nuestro comando. De esta manera, podremos desplegarlos

UN SHOOT'EM-UP EN TERCERA PERSONA QUE PRETENDE COMBINAR LA ACCIÓN DE JUEGOS TIPO DOOM CON ELEMENTOS DE ESTRATEGIA EN GRUPO

adecuadamente para que encuentren los mejores puestos, ya sea como francotiradores perfectamente apostados, señuelos, o simple carne de cañón (más vale agujero en pecho ajeno, que barra de energía propia a cero). La parte técnica también cumple con creces las expectativas puestas en un título para la nueva consola de Sony. Prueba de ello son los entornos 3D del juego, unas unidades de marcada personalidad y, lo mejor de todo, múltiples enemigos que, lejos de ser los típicos títeres poligonales sin cerebro, pueden atacar a tu equipo con la destreza de un experto. Con tanto poder de siguiente generación como puede aprovechar, jugar a *X Squad* cuando llegue su lanzamiento debería ser una delicia sólo comparable a su aspecto.





En este juego no te será tan fácil saltar las plataformas como en *Rayman*, porque aquí el protagonista es mucho más patoso.

DONALD DUCK: QUACK ATTACK

PLATAFORMAS *PATÓS* LOS PÚBLICOS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **2.001**

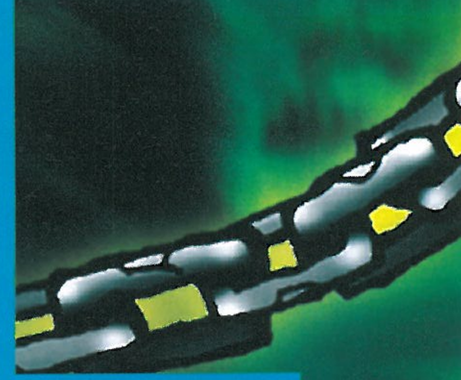
Para ser sinceros, el anuncio de que el pato Donald y su séquito iban a aparecer en un plataformas para PS2 no es que nos hiciera descorchar la botella de cava que guardábamos desde la Eurocopa... del 84. Sin embargo, hemos de decir en su defensa que este próximo lanzamiento de Ubi Soft puede ser uno de los primeros títulos que exploten eso tan bonito sobre el papel pero tan inexistente sobre la pantalla llamado 'desarrollo emocional de personajes'.

El juego presenta a Donald en su misión de rescatar a su adorada Daisy de las garras de un vil mago. Ello implica atravesar una serie de lugares en pseudo 3D (la acción se desarrolla sobre todo en un plano 2D, a lo *Crash Bandicoot*), saltando entre plataformas y despachando a los diversos enemigos que encontremos. ¿Y dónde encontraremos ese brillante 'desarrollo emocional? Bueno... como recordaremos por los dibujos animados, Donald era un personaje temperamental que con frecuencia sufría ataques de cólera (algo así como Fernán Gómez, pero sin que se le entienda casi nada, que la Disney es una empresa de talante familiar). En consecuencia, este rasgo de su personalidad tendrá una fuerte presencia en el juego. Así, a pesar de que Donald empezará las fases muy animado, se irá frustrando más y más a medida que lo ataquen sus enemigos, y su rabia creciente acabará desembocando en un espectacular despliegue de ferocidad airada.

LA ACCIÓN SE DESARROLLA SOBRE TODO EN UN PLANO 2D, A LO CRASH BANDICOOT

Por supuesto, no estaremos solos en esta empresa, ya que durante el periplo por los cuatro mundos y 24 niveles del juego encontraremos diversos personajes del universo Disney. Entre la lista de caras familiares estarán los tres sobrinos de Donald, Jorgito, Juanito y Jaimito. Estos pequeños y traviesos palmípedos actuarán como invitados de excepción en los desafíos especiales. Una vez completadas estas tareas, tendremos acceso a áreas secretas. Esperemos que *Donald Duck: Quack Attack*, como es habitual en muchas ocasiones, no señale el inicio de una avalancha de títulos clónicos para PS2.

DIGIMON WORLD



HASTA AHORA EL FENÓMENO DE LAS MASCOTAS VIRTUALES NO TENÍA UN DIGNO REPRESENTANTE EN PLAYSTATION. GRACIAS A BANDAI Y ACCLAIM ESPAÑA PRONTO DISFRUTAREMOS EN NUESTRO PAÍS CON UNO DE LOS PIONEROS DEL GÉNERO: DIGIMON.






AGUMON, PATAMON, BETAMON, FRIGIMON, GARURUMON, KABUTERIMON, MEGADRAMON
KUNEMON, NANIMON, NUMEMON, OGREMON, SKULL GREYMON, TYRANNOMON, VADEMON

DIGIMON WORLD

EN BUSCA DEL DIGIMON PERDIDO

DESARROLLADOR **BANDAI**
EDITOR **BANDAI**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Tras el apabullante éxito en todo el mundo de la franquicia *Pokémon*, Bandai, creadora del lejano Tamagotchi que algo tuvo que ver con los juegos de los monstruitos de Nintendo, decidió ponerse manos a la obra para intentar pillar algún trozo del pastel monetario que los padres de Mario se comían a manos llenas. Y así en enero de 1999 apareció en el mercado japonés *Digimon World*, un juego que intenta trasladar a PlayStation el universo *digimoniano* para que los pobres playstationeros tengan por fin su ración de mascotas digitales coleccionables. Aunque el argumento no guarda mucha relación con la notable serie de televisión realizada posteriormente (el protagonista del juego de Play debe ser un pariente muy lejano de Tai), este título parece ideal para aquellos digifans con ganas de ver a Agumon, Angemon y compañía. Y gracias a Acclaim España, dentro de muy poco la digimanía llegará a nuestro país (¿a que somos muy *digingeniosos*, eh?)

BIENVENIDOS AL MUNDO DIGIMON

En el juego de Bandai interpretamos a un chaval fanático de los digimon que por una de aquellas casualidades de la vida acaba introduciéndose digitalmente en su *hand-held* Digimon (el inicio de toda la dinastía *digimonesca*). Una vez en el universo Digimon, y después de recuperarse del correspondiente susto de muerte, no tendrá ningún respiro pues el señor Jijimon le encomendará una misión trascendental: rescatar a todos los digimon (más de 50) que han huido misteriosamente de File City y vagan sin sentido por File Island, y traerlos de vuelta a la ciudad. Pero afortunadamente no estaremos solos, ya que tendremos como compañero de fatigas a todo un digimon. Aunque el monstruito nos servirá principalmente para arrear de lo lindo a todos aquellos enemigos que vayamos encontrando, también deberemos potenciar sus características para hacer de él un muchachote sano como un roble. De esta manera tendremos que entrenarle,

A ENTRENARSE TOCAN

¿Ganas de reencarnarse en Van Gaal ahora que parece desaparecido del mapa? ¿Necesidad de descargar tentaciones sádicas después de una maratón de *¿Quién dijo miedo?* No hay problema. *Digimon World* le ofrece a uno la posibilidad de convertirse en el entrenador inflexible de nuestro digimon obligándole a efectuar duras pruebas físicas y mentales para que gane músculos, resistencia e incluso inteligencia (cosa que, a diferencia de lo que ocurre con nuestro redactor Seed, en un digimon es posible conseguir). La verdad es que nuestra surrealista intervención en estas pruebas (recordad que estamos hablando de un juego japonés) se reduce a intentar conseguir un premio de tres en línea ¡en una máquina tragaperras! Aunque, eso sí, los pobres digimon sufren perrerías suficientes como para ponernos una demanda judicial.





TENDREMOS QUE CUIDAR A NUESTRO DIGIMON, DARLE COMIDA CUANDO TENGA HAMBRE, ACOSTARLE CUANDO TENGA SUEÑO, LLEVARLE AL WC...







darle comida cuando tenga hambre, acostarle cuando tenga sueño, llevarle al WC cuando... (en fin, nos ahorramos comentarios superfluos).

TAMAGOTCHIS EN 32 BITS

Desde luego el aspecto técnico de este juego parece mostrar el paso del tiempo desde su lanzamiento en Japón: aunque los fondos prerenderizados son bastante correctos y el diseño de los digimon poligonales es atractivo, las animaciones y los efectos de sonido son bastante mejorables.
Las escenas de combate, desarrolladas en tiempo real, son notablemente fluidas pero dejan poca interactividad al jugador: nuestra labor consistirá en animar al digimon, huir cuando las cosas vayan mal o seleccionar alguno de los ataques especiales que nuestra mascota irá aprendiendo conforme vaya desarrollando sus características. Este aspecto de crianza del digimon parece ser fundamental en *Digimon World*. En función de lo fuertote o debilucho que esté, *digievolucionará* a alguno de sus 5 estados, resultando toda una bestia de combate o bien una auténtica piltrafa capaz de romperse una costilla a causa de un simple estornudo.
Una primera aproximación a *Digimon World* nos ha dejado entrever que el juego está más basado en el concepto 'Tamagotchi + toques aventureros' que en el de 'RPG/mamporreador' de *Pokémon*, y que tanto por su temática como por su desarrollo parece especialmente indicado para los fans más pequeños de las mascotas de Bandai. Si a esto le añadimos que el título aparecerá en nuestro país completamente traducido al castellano, cualquier aficionado playstationero de los digimon que aún no tenga la necesidad de afeitarse la barba puede comenzar a dar como loco saltos y saltos de alegría.

LAS ESCENAS DE COMBATE, DESARROLLADAS EN TIEMPO REAL, SON NOTABLEMENTE FLUIDAS PERO DEJAN POCA INTERACTI-VIDAD AL JUGADOR

JIJIMON PARA SERVIRLE

Nuestro anfitrión en *Digimon World* no es otro que Jijimon, un abuelo con traje de troglodita y un mostacho impresionante que nos informará de nuestra misión y nos irá ayudando en la medida de lo posible (el hombre no está para muchos trotes) explicándonos detalles sobre los digimon que tan bien conoce. Y es que el pobre hombre, con antena parabólica en su casa y todo, el único contacto que tiene con el mundo es nuestra inesperada visita, y parece siempre dispuesto a echarnos una mano.





Después de tanto jugar con los digimones se nos han hinchado los co...nocimientos.

DIGIMON WORLD 2

LA *DIGIWORLDEVOLUCIÓN*

DESARROLLADOR **BANDAI**
EDITOR **BANDAI**
DISTRIBUIDOR **NO HAY**
LANZAMIENTO **DIGIESPERANDO**

Tras las excelentes ventas de la primera parte de *Digimon World* en Japón no es de extrañar que Bandai se haya dado prisa por sacar al mercado una flamante segunda parte que hará las delicias de las cuentas bancar... estooo, de todos los fanáticos del mundo Digimon. Por suerte, esta vez los programadores han intentado que el juego sea algo más que una simple traslación del concepto 'tamagotchi' a los 32 bits de Sony.

El cambio más importante, sin duda, es que el sistema de combate se acerca ahora mucho más a los juegos de rol, tanto por su planteamiento gráfico a lo *Final Fantasy* —salvando las distancias, claro— como por el hecho de que ahora el jugador puede formar equipos de combate de tres Digimon que, al parecer, se pueden combinar entre sí a la hora de atacar para formar un mega-monstruo digital.

POCKETOPCIONES

Por si fuera poco, los Digimon también se pueden cargar en una PocketStation (recordad, aquella cucada en forma de tarjeta de memoria para PlayStation con pantalla LCD) para intercambiarlos con amigos o, simplemente, para hacerlos más fuertes en el juego incorporando las mejores ideas de *Pocket Digimon World*. Claro que como la PocketStation no se ha distribuido en España, si llega el juego a estos lares no tendremos más remedio que prescindir de esta opción... o bien construirnos uno de estos artefactos con una tarjeta de memoria, un reloj de cuarzo y la ayuda de la colección de vídeos de *McGyver*.

Otra novedad, un poco menor, es que por fin se puede manejar al protagonista con el control analógico,

ESTA VEZ LOS PROGRAMADORES HAN INTENTADO QUE EL JUEGO SEA ALGO MÁS QUE UNA SIMPLE TRASLACIÓN DEL CONCEPTO 'TAMAGOTCHI' A LOS 32 BITS DE SONY

ya que se ha subsanado el incomprensible error de la primera parte, en el que sólo se puede utilizar la cruceta digital (el redactor Seed sostiene que lo hicieron así porque tiene su lógica utilizar un control digital para controlar un monstruo digital, pero el resto seguimos pensando que el juego salió así porque al parecer los programadores no eran precisamente unos *monstruos* en lo suyo).

A los digimaníacos empedernidos también les gustará saber que aparece por primera vez en la saga de videojuegos para PlayStation el Digibitoru, un práctigo ingenio con el que se pueden transportar sin problemas a todos tus Digimon favoritos, como Agumon, Meramon, Angemon o, eh, Filemón (deberíamos haber visto más episodios de la serie antes de escribir el reportaje). Y desde luego aquí no falta plantilla para acarrear: en *Digimon World 2* encontraremos ni más ni menos que ¡200 Digimon!









POCKET DIGIMON WORLD

MONSTRUOS EN EL BOLSILLO

DESARROLLADOR **BANDAI**
EDITOR **BANDAI**
DISTRIBUIDOR **¿NADIE?**
LANZAMIENTO **DIFÍCIL LO VEMOS...**

Con *Pocket Digimon World*, aparecido después de *Digimon World* y antes de su segunda parte en Japón, Bandai ha intentado recuperar el espíritu de 'bicho portátil' que tenía la *hand-held* (máquina de bolsillo) en la que nacieron estos monstruos digitales. Ello se debe a que en este título podremos disfrutar de dos juegos (por llamarlos de alguna manera) complementarios entre sí: la mediocre 'adaptación' de *Pokémon Stadium* incluido en el CD para PlayStation, y la magnífica aventura desarrollada íntegramente para esa maravilla en forma de tarjeta de memoria con pantalla LCD que nunca verá la luz por estos lares, la PocketStation.

ALGO MENOS QUE UN JUEGO

De hecho, no es que el mini-juego para PocketStation sea un complemento ideal... ¡Es que es imprescindible, ya que sin el aparatejo de marras es imposible jugar! Nada más empezar, nos encontraremos con Jijimon, el entrañable bigotudo cavernícola de *Digimon World* que nos invitará a pasar a su casa. Una vez allí, podremos 'cargar' un huevo en la PocketStation (todo un señor huevo, por cierto, ya que ocupa 15 bloques). Tras sufrir un par de *digievoluciones*, ya tendremos a punto al digimon que nos haya tocado en suerte (normalmente Biyomon o Agumon), preparado para hacerle sudar al máximo los píxels. Mientras el mini-juego de PocketStation nos permitirá cuidar y sacar de aventuras a nuestra mascota, lo que nos encontraremos en PlayStation no pasa de ser un juego de peleas bastante... digamos por ahora 'cutre', que hay niños delante. Una vez cargado nuestro luchador digital, y elegido el correspondiente contrincante y arena (de un total de 4, gráficamente espeluznantes), únicamente tendremos que preocuparnos por apretar ¡un botón! cada poco tiempo. El resto del trabajo, junto con la supuesta diversión, está reservado únicamente a los chips de la consola. Las únicas recompensas a tan titánico esfuerzo (repetimos: ¡apretar sólo un botón!) son la posibilidad de conseguir nuevas ilustraciones, películas y, por supuesto, olvidarnos de este simplón entretenimiento y dedicarnos horas y horas a darle a la PocketStation.

EN POCKET DIGIMON WORLD PODREMOS DISFRUTAR DE DOS JUEGOS COMPLEMENTARIOS ENTRE SÍ

LA AVENTURA MÁS PEQUEÑA JAMÁS JUGADA

Además de retar a otro amigo, dar de comer a nuestro Digimon, enviarle a ver la tele, obligarle a hacer abdominales y saltar a la comba para que se ejercite, el mini-juego para PocketStation de *Pocket Digimon World* incluye el interesante modo Bouken (Aventura). En él podremos pasarnos horas y horas (comprobado: al cierre de esta edición llevamos 320 horas haciendo sudar a Agumon la gota gorda) pateando el mundo Digimon y derrotando a los distintos bichos que lo pueblan.






ORIGEN DIGIMON

Su nombre está compuesto por la fusión de dos palabras: *Digital* y *Monsters*. ¿Por qué esas dos? *Monsters*, porque en la época de su aparición hubo todo un *boom* en el País del Sol Naciente sobre la crianza de 'bichos' (sin incluir ningún redactor de la casa), como fue el caso del celebérrimo Tamagotchi. Gracias a la mascota desarrollada por esta compañía, podría decirse que fue Bandai la pionera en este tema.

Hasta que un día apareció Game Freaks, compañía subvencionada por Nintendo, y se le ocurrió una brillante idea: mezclar la crianza y el adiestramiento de inocentes monstruitos con unas batallas al más puro estilo RPG (con argumentos y niveles incluidos). A raíz de ese resultado surgió el tan aclamado *Pocket-Monsters* (*Pokémon*).

Pero otra vez Bandai se adelantó a su tiempo inventando una máquina portátil para poder jugar, criar y enfrentar a unos 'bichejos' que también subían de nivel. Por tanto, la otra parte del nombre compuesto *Digimon* se debe a este magnífico aparato *Digital*, que en cierta manera recuerda a la PocketStation (¡la queremos en nuestro país ya!) o a la VMS de Dreamcast.

Desde hace un par de años, dada la importancia del fenómeno *Digimon*, la prestigiosa editorial japonesa Shueisha empezó a publicar mensualmente un cómic oficial de estos monstruitos en la revista *V-Jump*.

Sólo queda hacer un breve repaso a todos los videojuegos que han salido siguiendo la estela de *Digimon World* para PlayStation, todos ellos para la portátil de Bandai, la WonderSwan o la extinta consola de Sega, la Saturn de 32 bits.





DIGITAL MONSTERS VERSIÓN WONDERSWAN
Consola **WONDERSWAN**
Fecha de lanzamiento **5/3/1999**
Megas **16**
Versión para cartucho de WS de la primera aventura electrónica de *Digimon*.

DIGITAL PARTNER: WANDAAUEEBU
Consola **WONDERSWAN**
Fecha de lanzamiento **25/5/2000**
Megas **16**
La continuación que nos hará aprender con los Digimon muchísimas cosas, sin necesidad de pelear siempre como imaginamos...





DIGIMON ADVENTURE: KASOODO TEIMAA
Consola **WONDERSWAN**
Fecha de lanzamiento **20/1/2000**
Megas **16**
Es la continuación de *DA: Anoodo Teimaa*, ya que éste no finaliza en el primer cartucho.

DIGIMON ADVENTURE 02: TADDATEIMZU.
Consola **WONDERSWAN**
Fecha de lanzamiento **3/8/2000**
Megas **16**
La secuela del título creado sólo para WS, con opción de poder intercambiar y pelear contra un adversario conectando dos WS.





DIGIMON ADVENTURE: ANOODO TEIMAA
Consola **WONDERSWAN**
Fecha de lanzamiento **16/12/1999 (JUEGO SÓLO) Y 23/3/2000 (EN PACK DE LUJO CON WONDERSWAN).**
Megas **16**
Podría decirse que éste fue el primer *Digimon* programado en exclusiva para WS.



DIGIMON ADVENTURE 02: DIIWANTEIMZU
Consola **WONDERSWAN B/N Y COLOR**
Fecha de lanzamiento **DICIEMBRE DEL 2000**
Megas **32 MEGAS**
Continúa el argumento de *DA 02: Taddateimzu*.







DIGITAL PARTNER
Consola **WONDERSWAN**
Fecha de lanzamiento **25/5/2000**
Megas **16**
Este peculiar título dejó de lado las batallas, dando paso a una aventura didáctica entre los personajes. Compatible con *Pocket DigimonWorld* (PS) y PocketStation.

DIGITAL MONSTERS VERSIÓN SATURN:
Consola **SEGA-SATURN**
Fecha de lanzamiento **23/9/1998**
Megas **CD-ROM**
Un Digimon en toda regla bastante similar aL *Digimon World* de Playstation.





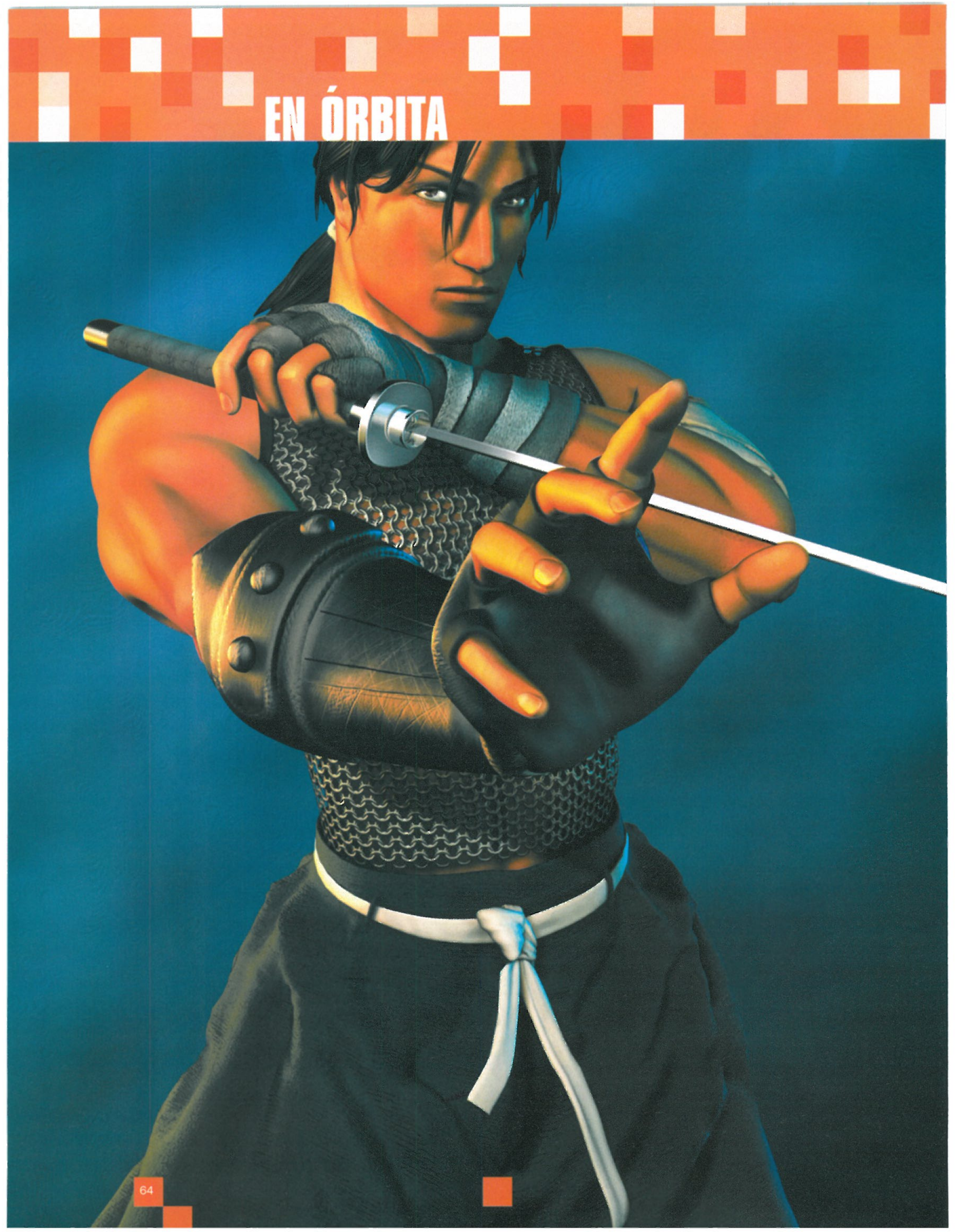
DIGIMONTÓN DE ARTÍCULOS

Hay quien piensa que para ser fan de la serie, sólo hace falta verla y disfrutarla. Y hay quien piensa que un auténtico fan de *Digimon* no se puede considerar como tal si no tiene en su baraja la carta rara de ExTyrannomon con la que poder echarse unas partidas con un amigo después de apagar la Digivice, escuchando de fondo el muñeco parlante de Patamon. Eso es lo que deben pensar los señores de Bandai, que para no dejar huérfanos a los fans más acérrimos de la serie, ha inundado el mercado de artículos relacionados con nuestros monstruos digitales favoritos: relojes, muñecos parlanchines, muñecos mudos, muñecos acompañados de más muñecos, yoyós, peluches, packs de mini-figuras... No puede faltar tampoco la correspondiente colección de cromos, editada en nuestro país por Panini. Por supuesto, Digimon cuenta también con un divertido juego de cartas tipo *Magic* (cuya ampliación, basada en la segunda temporada de la serie, acaba de aparecer en Japón), que cuenta asimismo con una adaptación para PlayStation (*Digimon World: Digital Card Battle*) así como una futura versión para PS2. No podemos olvidarnos por último de la Digivice, una mascota virtual tipo Tamagotchi mejorada respecto a la versión que se comercializó en 1998, ni de *Digimon: The Movie*, la película estrenada el pasado 6 de octubre, y que —esperemos— llegue a las pantallas de nuestro país estas Navidades.



MÁS QUE UNA SERIE, UN DRA-MON

Aunque no destaque precisamente por tener un guión, lo que se dice, original, la serie de Digimon ha conseguido enganchar a miles de televidentes en nuestro país. A grandes rasgos, la historia nos presenta a Tai y sus seis amigos quienes, en pleno campamento de verano, son transportados misteriosamente a un extraño mundo. Una vez allí, cada uno de ellos traba amistad con una especie de muñecos de tómbola cabezones, que aunque en principio parezca que su única utilidad sea pegarlos con ventosas en los parabrisas de los coches, pronto se revelan como unos bichos muy útiles. Todos ellos *digievolucionan* a una especie superior, como Agumon (el carismático digimon de Tai) Gabumon (el de Matt) o Biyomon (de Sora), y pueden acceder a estadios superiores como MetalGreymon siempre que se cumplan dos requisitos: que tengan suficiente energía y que sus compañeros humanos se encuentren en peligro. Juntos deberán buscar la manera de volver a casa, mientras (música de mucho miedo y mucha tensión) acaban con el ma-món que controla los poderes malignos que crean caos y destrucción en el Digimundo, corrompiendo a los Digimon gigantes que van encontrando. Actualmente, podemos ver la serie basada en la exitosa *hand-held* de Bandai los sábados y domingos en la Primera de TVE, dentro del espacio TPH Club, o bien a través de Canal Satélite Digital en el canal Fox Kids.



TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

AQUÍ TE PILLO, AQUÍ TE MATO

¡RECOMENDADO!
GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SONY MUSIC**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Tenchu 2 cumple con todo lo que debe hacer una buena secuela (o precuela en este caso): superar con creces al original en todos los aspectos. Por lo tanto, todos aquellos que quedasteis prendados con la primera parte ¿a qué esperáis? ¡A por él! Ahora que ya se han ido los fanáticos de turno a la tienda de la esquina y estamos en un ambiente más íntimo, dejad que os hagamos una confesión. Superar el listón del primer *Tenchu* tampoco era muy difícil ya que, pese a ser un juego que nos caía simpático por su original mecánica e impecable ambientación, también hay que decir que en lo que a jugabilidad respecta tenía unas lagunas en las que cabían el monstruo del Lago Ness con toda la familia Pavarotti montada en la grupa. Así que lo mejor será ir por partes y ver cómo los programadores se han esforzado por subsanar, uno a uno, los errores del pasado.

Evidentemente la mecánica básica que hizo famoso a *Tenchu*, y que tiene no pocas similitudes con la saga *Metal Gear*, se ha mantenido prácticamente intacta. Tú eres un ninja del medievo japonés y debes cumplir una serie de misiones que te exigirán liquidar con todo sigilo a los enemigos sin ser descubierto. Para ello lo mejor es acercarte por la espalda al samurai o ninja contrario en cuestión, ponerle un cuchillo en el cuello y... bueno, hacerle un rasurado apurado al más puro estilo de las hojas de afeitar *Guillottine*. Si eres uno de ésos que prefieres dar la cara como un valiente enfrentándote a los enemigos espada contra espada mejor olvídate de *Tenchu*. Aquí cada vez que te ve alguien tu puntuación baja, mientras que si apuñalas a la gente por la espalda recibirás más premios que Al Capone en el tenderete de las escopetas de feria.

Las mejoras más sustanciales que notaréis a la hora de jugar es que los controles, pese a ser parecidos a los de antes, son mucho más sensibles por lo que ahora es mucho más fácil moverse con la precisión necesaria para no ser descubierto. Como era de esperar los personajes cuentan con nuevas habilidades que dan más variedad al juego, como bucear, robar objetos de los muertos o arrastrar cadáveres para ocultarlos (empezamos a sospechar que el juego no estará recomendado para menores). También ayuda a hacer la partida más amena el hecho de que el motor

LOS CONTROLES SON MUCHO MÁS SENSIBLES, POR LO QUE AHORA ES MUCHO MÁS FÁCIL MOVERSE CON LA PRECISIÓN NECESARIA PARA NO SER DESCUBIERTO

3D sea bastante menos brusco y los parpadeos de polígonos se hayan minimizado. Lástima que tales mejoras se hayan hecho a costa de crear una molesta pseudo-niebla en el horizonte que impide ver los objetos y enemigos a larga distancia, con los inconvenientes que ello acarrea (gracias a esta miopía digna de Rompetechos podemos tener a un vigilante peligrosamente cerca sin darnos cuenta).



QUÉDATE CON LA HISTORIA

Lo que sí se ha subsanado con total acierto es la falta de horas de juego del primer *Tenchu*. En *Tenchu 2* no sólo encontramos más de 25 fases (si sumamos las de los tres ninjas con los que podemos jugar), sino que además tiene un competente editor de niveles con el que alargar el juego hasta que salga al mercado la PlayStation 3 ó 4 como mínimo. Además, para conseguir ítems de bonificación no sólo deberás acabar las fases, sino que hay que conseguir altas puntuaciones, garantizando el jugar una y otra vez un escenario hasta cumplir la misión con una perfección digna de la raya capilar de James Bond.



CON ESTAS MANITAS Y *TENCHU*...

Sin duda la opción más novedosa de *Tenchu 2* es el fabuloso editor de misiones con el que poder diseñar niveles a nuestro propio antojo, una posibilidad que ya habían disfrutado los japoneses en la primera parte. Con una facilidad pasmosa podremos no sólo poblar los escenarios con ornamentos y construcciones, sino también situar personajes enemigos y aliados a nuestro antojo e incluso establecer el objetivo de la misión (eliminar a todos los enemigos, proteger a nuestro señor, robar documentos ultrasecretos con las cuentas del Atlético de Madrid y del Ayuntamiento de Marbella ...). Además, permite la posibilidad de guardar estas creaciones en la tarjeta de memoria y retar a los conocidos de turno a que completen las misiones siempre que no nos dé 'corte' (¿qué esperábais? ¿que con el nuevo diseño iban a mejorar nuestros 'ingeniosos' dobles sentidos?) enseñar nuestras invenciones.



Hablando de los ítems, en la nueva selección de objetos encontramos desde los viejos favoritos del juego anterior, como minas, tachuelas y arroz envenenado (sospechamos que se trata de la célebre receta de 'arroz a la *cubana*' de Holybear, llamado así por proceder del cubo de basura del bar de la esquina) hasta novedades suculentas como el gas adormecedor o las flechas explosivas. Aquellos que sean unos auténticos ases del pad y logren acabar la mayoría de fases en nivel Gran Maestro —lo cual significa matar a todos los enemigos sin ser visto ni una sola vez— además serán recompensados con súper-objetos que realmente valen su peso en oro: armaduras que reducen los daños a la mitad, resucitadores, revistas *PlanetStation* (bueno quizá este último objeto no lo regalen, pero ¿qué son hoy en día 495 pesetas al mes?).

La mayoría de estos objetos son especialmente útiles para luchar al final del nivel contra los jefes finales, conocidos en la Redacción como 'los gasolineros', por aquello de que pueden acabar con los frutos de horas de trabajo de un solo 'sablazo'. Y es que si el juego no es precisamente

LA NARRACIÓN COMBINA ESCENAS CON GRÁFICOS EN TIEMPO REAL CON SUBLIMES SECUENCIAS DE VÍDEO, CAPACES DE PROVOCAR VERDADEROS ESCALOFRÍOS DE EMOCIÓN

fácil en líneas generales, la dificultad de los enfrentamientos contra jefazos sólo es apta para usuarios con nervios de acero.

Por suerte hay un elemento que nos enganchará a la pantalla aunque estemos pasando un auténtico calvario: la historia. Los programadores han tenido la genial idea de dejar a un lado las misiones más o menos aisladas del primer *Tenchu* para construir un sólido e irresistible argumento en *Tenchu 2* en el que se dan cita temas como el honor, el amor, la traición o la lealtad (por suerte habrán subtítulos en la versión final, para que no perdáis detalle). Lo bueno es que sólo hay una historia principal, pero veremos los acontecimientos desde tres perspectivas diferentes, según juguemos con Rikimaru, Ayame o Tatsumaru.

AL FILO DE LA GENIALIDAD

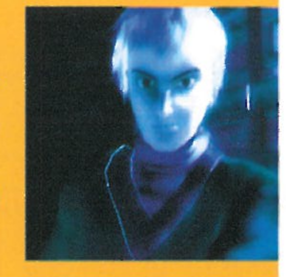
La narración de los acontecimientos combina escenas con gráficos en tiempo real con sublimes secuencias de vídeo capaces de provocar verdaderos escalofríos de emoción. Mención especial para la banda sonora de la secuencia de introducción y de los títulos de crédito, que tienen más sabor oriental que las mandarinas flambeadas con sake.

Tenchu 2: Birth Of The Stealth Assassins recrea mejor que ningún otro juego la vida en el medievo japonés, reflejando a la perfección las costumbres de la época (disputas familiares, obediencia ciega a los señores terratenientes, degollamientos a go-go... vamos, esas ancestrales tradiciones que se han perdido con el materialismo de los tiempos modernos). Ponerse a jugar con este título supone realizar un viaje espacio-temporal para vivir realmente una apasionante aventura en la piel de un sigiloso ninja. Y creednos, esa intensa experiencia compensa ampliamente y de sobras sus más que evidentes y notorios defectos así como su exagerada dificultad.



A través de la magnífica historia de *Tenchu 2* conoceremos por un lado cómo empezaron en el oficio de ninja Ayame y Rikimaru (recordemos que estamos situados cronológicamente antes del primer *Tenchu* y después de que Marujita Díaz dejara a su primer novio), y además, por el mismo precio, nos encontraremos por primera vez con Tatsumaru.

RIKIMARU



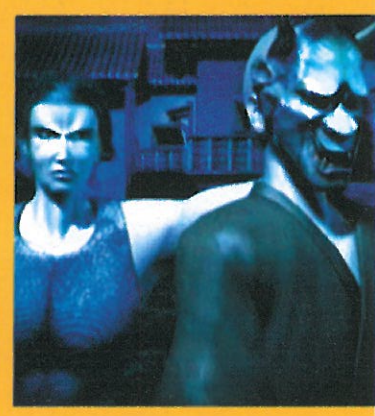
Es el más equilibrado de los personajes. En *Tenchu 2* descubriremos cómo este hombre de pelo cano se hace su característica cicatriz en la cara tras intentar romper con un golpe de ceja la espada de... ¡Bang! (Nota de Redacción: Se busca redactor que no tenga la manía de chafar los argumentos. Razón: *PlanetStation*).

AYAME



La más bella —y única— protagonista femenina del juego desvela los secretos más profundos de su corazón en *Tenchu 2*, pasando a lo largo de la aventura de ser 'de ninja a mujer'. Su agilidad hace que sea nuestra favorita, aunque sus fases no sean precisamente fáciles.

TATSUMARU



Es el ninja más experimentado de los tres. Un auténtico líder nato con fuerza y carisma a raudales, que viene a ser como nuestro excelentísimo director Drako pero con más pelo (nótense las barbaridades que hemos de decir cuando se acerca el nuevo año y, con él, los posibles aumentos de sueldo). Lástima que para jugar con Tatsumaru antes tengamos que acabar las fases de Ayame y Rikimaru...





Abajo: Con la subida de los carburantes los pescadores no han tenido más remedio que capturar los peces utilizando sistemas algo rudimentarios.



ARRIBA

- LAS SECUENCIAS DE VÍDEO
- LA AMBIENTACIÓN
- EL EDITOR DE NIVELES

ABAJO

- CIERTAS CARENCIAS TÉCNICAS
- MUY DIFÍCIL
- ¿DEMASIADO CRUDO?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

¡MI REINO POR UN MONOPATÍN!

¡RECOMENDADO!
GÉNERO **SIMULADOR**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **8.490 PESETAS**

Parecía muy difícil que algún juego de *skateboard* de PlayStation superase en calidad, diversión y *feeling* monopatinero al genial *Tony Hawk's Skateboarding* de Activision. Pero tras unas cuantas apuestas fallidas —*Street Sk8ter 2*, *Trasher: Skate & Destroy*, *Grind Session*— al gran Tony le ha llegado la hora del relevo... a cargo de sí mismo (tomaos 5 minutos de reflexión para adivinar el significado oculto de esta sentencia paradójica). Sí, *Tony Hawk's 2* ha conseguido lo mismo que *GT2*, *Colin McRae 2.0* o *Brácula: Condemor 2*: superar a todos los niveles a su predecesor y erigirse como el mejor exponente en su género con mucha diferencia sobre sus competidores.

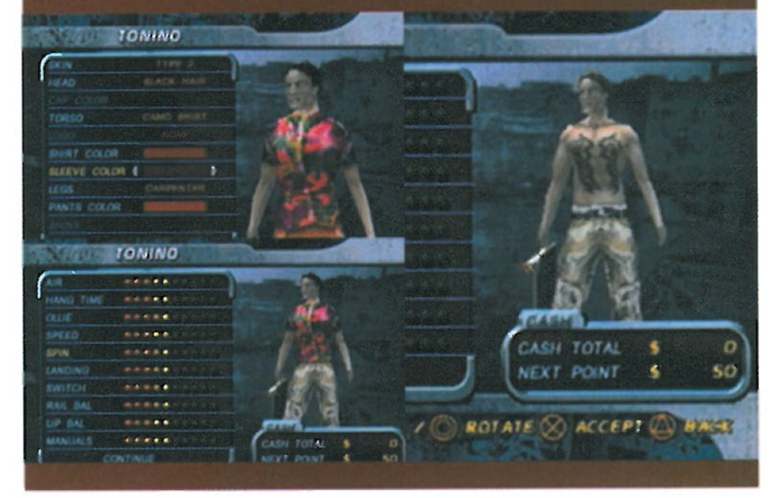
MUCHO TONY

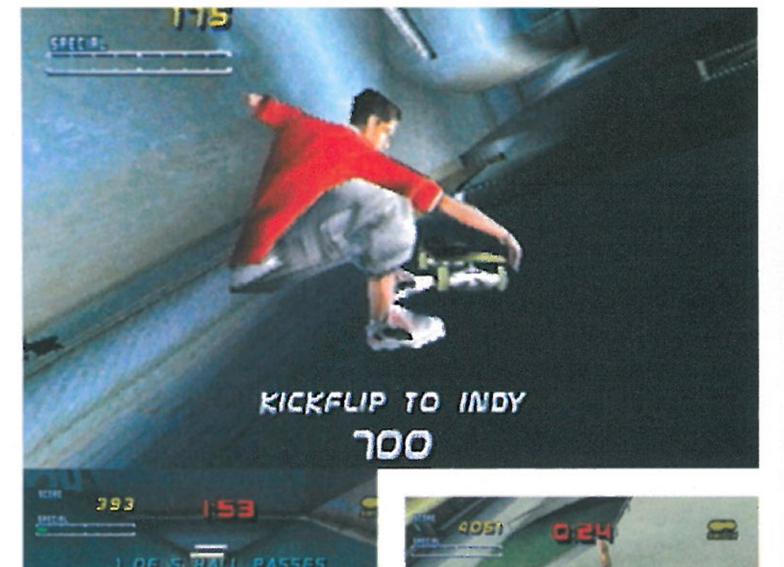
¿Qué podría desear un fanático del *skateboard* o un simple playstationero con ganas de disfrutar de uno de los juegos más adictivos de PlayStation que no quedara saciado con la primera parte de este título? Bueno, si lo que espera son más trucos a realizar, *Tony Hawk's 2* cuenta con tres veces más acrobacias y piruetas que su antecesor, con una fluidez en su realización y unas animaciones simplemente geniales (sobre todo cuando nos demos un costalazo contra el suelo: pupita de la buena es lo que uno siente aunque esté al otro

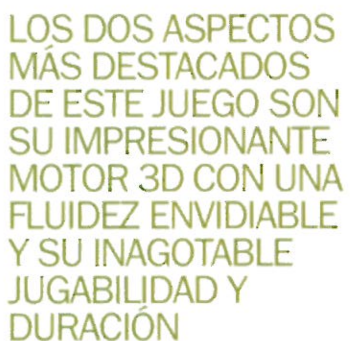
ESTE TÍTULO SUPERA EN TODOS LOS NIVELES A SU PREDECESOR Y SE ERIGE CLARAMENTE COMO EL MEJOR EXPONENTE DE SU GÉNERO EN EL MERCADO

EL *SKATER* NO NACE, SE HACE

Los 13 *skaters* que componen la plantilla protagonista de *Tony Hawk's 2* (más los que desbloqueemos) pueden ampliarse hasta el infinito gracias al completo editor que incorpora el juego. Además de poder definir su atuendo, sus características físicas o técnicas y su logo personal, podremos decidir desde el aspecto de sus zapatillas hasta los tatuajes que, cual rudo marinero, darán a nuestro *skater* una apariencia aún más *cool*. Si algún héroe es capaz de conseguir superar absolutamente TODOS los retos del juego con un *skater* de su propia cosecha se llevará una enorme sorpresa, pues podrá hacer piruetas encima de la tabla controlando nada más y nada menos que a ¡Spiderman! No os ofrecemos ninguna captura del bueno de Spidey porque ... ehem... todo lo relacionado con las arañas nos da mucho miedo a los integrantes de *PlanetStation* (palabrita del niño Jesús).









lado de la pantalla). Si a ello le añadimos tres *skaters* nuevos (más los ocultos), la posibilidad de ir adquiriendo nuevos trucos o tablas conforme avancemos en el modo Carrera y un completísimo editor de *skaters*, no se puede pedir más en este apartado.

Si alguien no quedó satisfecho con el aspecto gráfico de los escenarios de la primera parte, esta continuación muestra 8 nuevos niveles mucho más grandes y detallados, con una gran variedad de elementos con los que interactuar, y un colorido, unas texturas y una solidez enormemente mejoradas. ¿Que pides más que un acreedor de Javier de la Rosa y no te gustan las nuevas pistas? Pues tienes a tu disposición un editor de niveles para dar rienda suelta a tu vocación de diseñador urbano. Y respecto a los retos a realizar, aquí hay una mayor cantidad, variedad (preparaos para saltar sobre vagabundos que se toman una siesta al aire libre, hacer sonar alarmas o *grindear* sobre aspas de helicóptero) y también una mayor complejidad, lo que nos obligará a utilizar además de nuestra habilidad toda nuestra intuición y perspicacia si no queremos acabar poniéndole velas a San Antonio Monopatinero.

LOS DOS ASPECTOS MÁS DESTACADOS DE ESTE JUEGO SON SU IMPRESIONANTE MOTOR 3D CON UNA FLUIDEZ ENVIDIABLE Y SU INAGOTABLE JUGABILIDAD Y DURACIÓN



MÚSICA PARA TUS OÍDOS

Como no es lo mismo *skatear* con unas coplas de Marifé de Triana o la banda sonora de *Los Pitufos* de fondo que hacerlo con una ambientación musical más trepidante y acorde con su enorme ritmo de juego, *Tony Hawk's 2* presenta una cañera banda sonora que mezcla el hip-hop con el punk y el rock alternativo. Grupos como *Anthrax* (con la inestimable colaboración de *Public Enemy*), *Rage Against The Machine*, *Bad Religion*, *Black Planet* o *Naught by Nature* se encargarán de amenizar estruendosamente nuestras acrobacias.



UN JUEGO CON MUCHAS TABLAS

Aunque sin duda los dos aspectos más remarcables de este juego son su impresionante motor 3D, con una suavidad y fluidez envidiable, y su inagotable jugabilidad y duración. Gracias a la enorme libertad de movimientos y elementos de interacción, sus divertidos modos multijugador, las numerosas zonas ocultas y secretos a descubrir y la gran facilidad para encadenar series interminables de trucos a un ritmo infernal este título tiene más horas de vida que Manuel Fraga y Sara Montiel juntos en una cápsula de criogenización. Cierto es que algunos defectos le impiden alcanzar la perfección absoluta, como la tupida capa de niebla y el incómodo *pop-up* presente en los escenarios exteriores o la excesiva complejidad de algunos retos, que parecen indicados únicamente para quienes duermen con una tabla de *skate* en lugar de con una jirafa de peluche con recubrimiento de terciopelo (nuestro estimado Holybear lo acabó reconociendo después de la ingestión de media docena de *ginger-ales*). Pero perfecto o no, cualquier playstationero con ganas de *skatear* y *skatear* de la manera más divertida y espectacular posible cometería un pecado mortal si no le echase el lazo a este imprescindible y fantástico monumento al monopatín.

ARRIBA
- INCREÍBLES ANIMACIONES Y MOTOR 3D
- MAGISTRAL JUGABILIDAD
- MÁS DE TODO

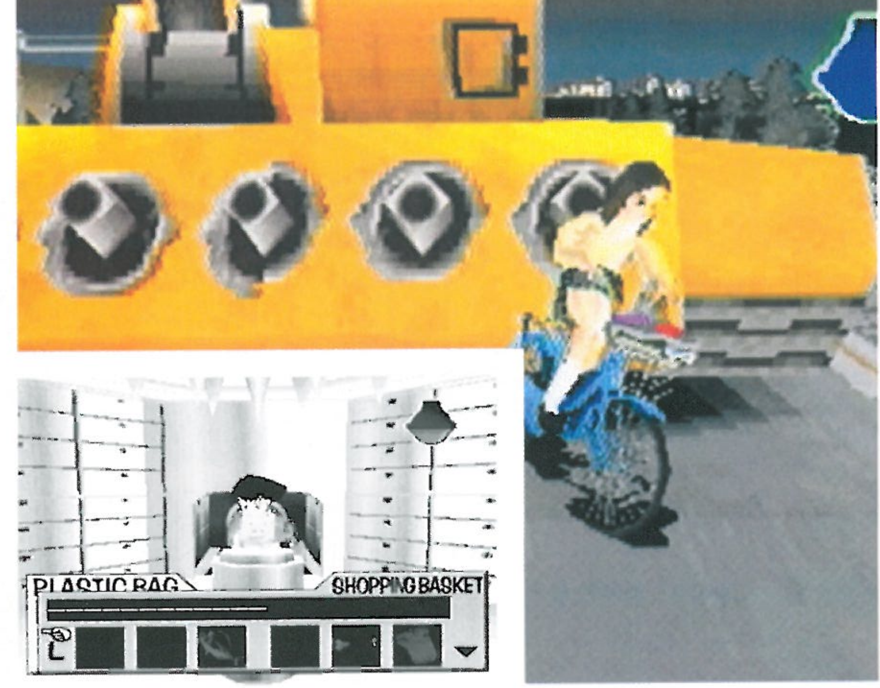
ABAJO
- *POP-UP* Y NIEBLA
- ALGUNOS RETOS COMPLICADOS
- SI NO TE GUSTÓ EL PRIMERO...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN 





INCREDIBLE CRISIS!

LÍOS DE FAMILIA

GÉNERO **MAX-MIX**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **POLYGON MAGIC**
EDITOR **TITUS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **4.990 PESETAS**

Nuevo día de trabajo. Te diriges a la empresa para desempeñar tu aburrida labor de oficinista, con inaguantables rutinas diarias como redactar informes, bailar con los compañeros, fotocopiar actas, ser perseguido por una bola de hierro de tonelada y media, hacer balances, caer 200 metros dentro de un ascensor en picado, atender llamadas telefónicas o hacer de funambulista a 30 pisos de altura.

Aunque no lo creáis, el típico padre de familia japonés se dedica a este tipo de ocupaciones en una jornada laboral cualquiera (cosas más raras hemos visto hacer a los japoneses después de todo, ¿no?). O al menos, eso es lo que pretenden hacernos creer los señores de Polygon Magic, responsables de este cúmulo de surrealistas despropósitos en forma de juego llamado *Incredible Crisis!*, una de las apuestas más innovadoras y divertidas que hemos tenido ocasión de jugar últimamente.

EL DÍA MÁS LARGO

Y es que el planteamiento inicial de este alocado título nipón no podía ser más estrafalario. Después de ser espectadores de excepción del desayuno de la familia Taneo, descubrimos que el día en que transcurre la acción es el cumpleaños de Hatsu, típica yaya japonesa con arrugas, moño, kimono y taza de té de serie incorporados. Una vez los miembros de la familia muestran su descontento ante el sarao que organizará su añejo pariente en casa por la noche, cada uno se dirige a sus ocupaciones diarias. Es a partir de entonces cuando deberemos ayudar a cada uno de ellos a superar las histriónicas pruebas que encontrarán en su camino.

Incredible Crisis! está dividido en 24 capítulos, en los cuales se nos encomendará una misión específica protagonizada por un miembro familiar en concreto. Por ejemplo, en las nueve primeras fases controlaremos al cabeza de familia, el respetable señor Taneo, desde que entra a trabajar hasta que llega por la noche a casa para celebrar la sonada fiesta doméstica. Entre otros, nos enfrentaremos a una especie de concurso *50x15* acosados por dos enfermeros que intentan reanimarnos, un accidentado paseo por carretera a bordo de una camilla en plan *'Radikal Kamillers'* o un sugerente masaje a bordo de una noria con un alto contenido de gemidos por segundo cuadrado (en ningún momento sabremos exactamente qué pasa, pero si no tenéis una ducha de agua fría cerca de la consola, mejor que no penséis demasiado acerca de ello...). La retahíla de retos protagonizados por el resto de parentela de Taneo no tienen nada que envidiar en cuanto a los niveles de absurdo y diversión a éstas: hacer *snowboard* con la cesta de la compra, pilotar un caza para derrotar a un oso de peluche gigante, escapar de una mantis religiosa, tener encuentros en la tercera fase memorizando colores... En definitiva, suficientes delirios jugables como para preocuparse por la integridad

LAMENTABLEMENTE, LAS 24 PRUEBAS DE QUE CONSTA EL JUEGO PUEDEN ACABARSE PERFECTAMENTE EN UNA TARDE

¡SOY EL REY DEL MUNDO (ACUÁTICO)!

Tanto Taneo como sus hijos Ririka y Tsuyoshi se encontrarán a lo largo de sus respectivas aventuras con un curioso y amable barquero en las divertidas fases llamadas *Titanic Away!*. Y los tres, irremediablemente, meterán el remo hasta el fondo (¿cuestión de estupidez congénita?), ya que en cada ocasión están a punto de hundir el frágil esquife al quitar el tapón que lo mantiene a flote. Es entonces cuando, con la ayuda de un cubo, deberemos achicar rápidamente el agua mientras con un paraguas nos protegemos de una lluvia de objetos como botas de plástico, pescados e incluso el propio barquero, que no parará de saltar por los aires.





Los médicos que reanimaron al maquetador Nen desmayado al perder todos los ahorros tras decir "llene el depósito de la moto".

mental de los desarrolladores (todavía estamos investigando la marca de tabaco que fuman los señores de Polygon Magic para elucubrar tales desvaríos). Absolutamente todos estos episodios están conectados entre sí por vídeos de una calidad notable, plagados de gags, y que van desgranando una hilarante historia formada por las cuatro tramas principales, perfectamente entrelazadas. De esta manera, conforme avancemos averiguaremos cosas como por qué hay una nave alienígena que quiere conquistar la tierra, qué hace un oso de peluche titánico suelto por la ciudad, o por qué el precio de la gasolina sube hasta límites absurdos (bueno, en realidad el último elemento es tan disparatado que ni siquiera un juego como *Incredible Crisis!* puede explicarlo).

ENTRE OTROS, NOS ENFRENTAREMOS A UNA ESPECIE DE CONCURSO 50X15, UN ACCIDENTADO PASEO A BORDO DE UNA CAMILLA O UN SUGERENTE MASAJE A BORDO DE UNA NORIA





CRISIS MOMENTÁNEA

Estamos ante un juego brillante en casi todos sus aspectos. A pesar de que hay una gran cantidad de pruebas, gráficamente ninguna de ellas se encuentra sensiblemente por debajo del resto, incluyendo personajes poligonales de correctos modelados y entornos sólidos (aunque los escenarios de algunas fases como las del caza sean bastante pequeñas y no tengan detalles apenas), algo realmente loable dada la disparidad de los retos. La historia es sencillamente genial, el concepto de juego es de los más originales que hemos visto, los efectos sonoros provocarán a buen seguro más de una carcajada (como los '¡Ueeeeeeeh!' que gritan los personajes cada vez que se encuentran en dificultades), y la música, a cargo de los autoproclamados Tokyo Ska Paradise Orchestra, acompaña perfectamente a ritmo de *ska* nuestro periplo. "Entonces, ¿por qué no ha conseguido una puntuación realmente alta en *PlanetStation*?", oímos que grita indignado el lector medio. Porque, lamentablemente, *Incredible Crisis!* tiene una vida más limitada que el presupuesto para gasolina de un redactor medio (vale, vale, es el último chiste sobre carburantes que hacemos, palabra). Debido al alto grado de adicción del juego (jugaremos una y otra vez para ver qué nuevo y delirante desafío nos espera en la siguiente fase) y a que son bastante cortas, las 24 pruebas de que consta el juego pueden acabarse perfectamente en una tarde. Y una vez finalizadas, ya podemos guardar el CD preferiblemente en un sitio donde no coja polvo y probar otro título, ya que no hay extras, ni nuevos personajes, ni pruebas más difíciles, ni nada parecido. A ello hay que añadir la ausencia de algún modo para dos jugadores (muchos capítulos podrían haberlo incorporado, algo que hubiera alargado considerablemente su longitud), y el hecho de que algunas fases sean demasiado parecidas (una de ellas incluso la jugaremos tres veces con distintos personajes). En conjunto, *Incredible Crisis!* es un juego realmente increíble y sorprendente, aunque con una duración crítica cuando menos.

CINCO Y ACCIÓN

HATSU Una yaya con más arrugas que el cerebro del redactor medio de *PlanetStation*, cuya única misión en la vida es martirizar a la familia con sus gritos en el karaoke (¡Raphael ha muerto! ¡Viva Hatsu!)

TANEO Oficinista bajito, con poco pelo, debilucho, gafotas y un poco salidete. Si un tipo así es capaz de protagonizar un juego, ¡que nadie pierda la esperanza todavía de ser *algo* en la vida!

ETSUKO Una ama de casa capaz de escapar de unos atracadores en *snowboard* cesta de la compra en mano. Y es que lo que no sea capaz de hacer una madre...

TSUYOSHI Típico mocoso entrañable (y cabezón, como buen niño japonés) que no levanta dos palmos del suelo (y en algunas fases, ni siquiera dos centímetros...)

RIRIKA Una encantadora Britney Spears de ojos apretados con una preocupante debilidad por los osos de peluche... de 20 metros de altura.



ARRIBA

DELIRANTE Y MUY DIVERTIDO
ORIGINAL Y MUY ADICTIVO
INCREDIBLE!

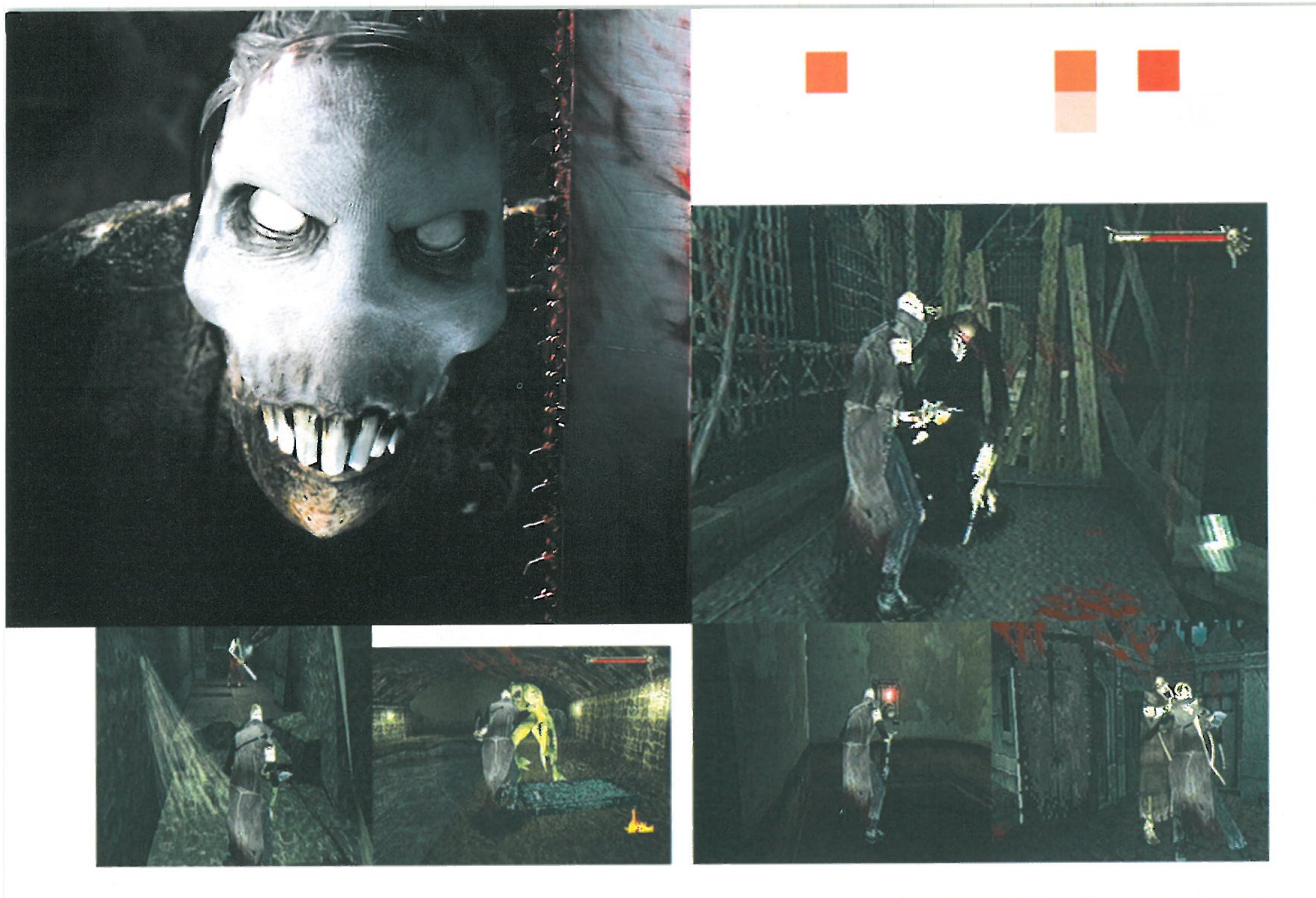
ABAJO

SE HACE MUY CORTO
ALGUNAS FASES SON MUY PARECIDAS
QUIZÁ ALGÚN MODO 2 JUGADORES...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	2
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN  



NIGHTMARE CREATURES II

CON HACHA BASTA

GÉNERO	**BEAT'EM UP**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**KALISTO**
EDITOR	**KONAMI**
DISTRIBUIDOR	**KONAMI**
PRECIO	**7.490 PESETAS**

Un famoso mensaje publicitario decía que "la primera impresión es la que cuenta". Si tuviéramos que hacer caso a esta máxima, los redactores de Planet tendrían que salir a la calle con una bolsa tapándoles la cara, y *Nightmare Creatures II* sería un ganador nato. A primera vista todo son virtudes: gráficos de impresión, ambientación terrorífica sobrecogedora, acción al estilo de los beat'em-ups más clásicos, toques de plataformas a lo *Tomb Raider*... Todo ello amenizado con toneladas de *gore* sangriento que harán las delicias del público más morboso.

Lástima que tras jugar unas cuantas horas uno se da cuenta de que realmente los combates más que sencillos son simplones y con muy poca variedad, y que los toques plataformeros se quedan en eso... en simples detalles puntuales que no potencian en absoluto la jugabilidad del producto. No nos andemos con rodeos: este juego sólo satisfará a aquellos que disfruten viendo mutilaciones a hachazo limpio, techos salpicados de sangre y cabezas reventadas a tiros. El resto de jugones se aburrirán con la clásica rutina de 'correr, golpe-golpe, saltar, golpe-golpe, coger ítem, golpe-golpe'. Aunque existen algunos objetos indispensables para abrir puertas, los mapeados suelen ser tan lineales y restringidos en la exploración que buscarlos tiene tanta dificultad como acertar un tiro al aire.

Para dar un poco más de emoción al asunto, los desarrolladores han intentado animar un poco las peleas contra los terribles seres que pululan los niveles a base de poner la

EL JUEGO ESTÁ AMENIZADO CON TONELADAS DE GORE SANGRIENTO QUE HARÁ LAS DELICIAS DEL PÚBLICO MÁS MORBOSO

dificultad por las nubes, pero lo que han logrado es que en muchas ocasiones acabemos más frustrados que si hubiéramos abierto un *McDonald's* en un club vegetariano. Mejor hubieran hecho los programadores si hubieran dado una mayor variedad a los limitadísimos combos de golpes que están a nuestra disposición, o un poco más de fluidez a las rústicas animaciones de los personajes.

Al menos hay un par de elementos que dan mayor colorido a los enfrentamientos. Por un lado existen los *fatalities*, con los que podremos dar un último golpe de gracia a los enemigos con una truculenta demostración de violencia totalmente gratuita (bueno, en realidad no son tan gratuitas, porque al fin y al cabo deberéis apoquinar la pasta por el juego como todo hijo de vecino). Por otro, podemos recoger unas cuantas armas especiales bastante



Como podéis ver en las capturas el protagonista siempre va por partes, como Jack el Destripador.





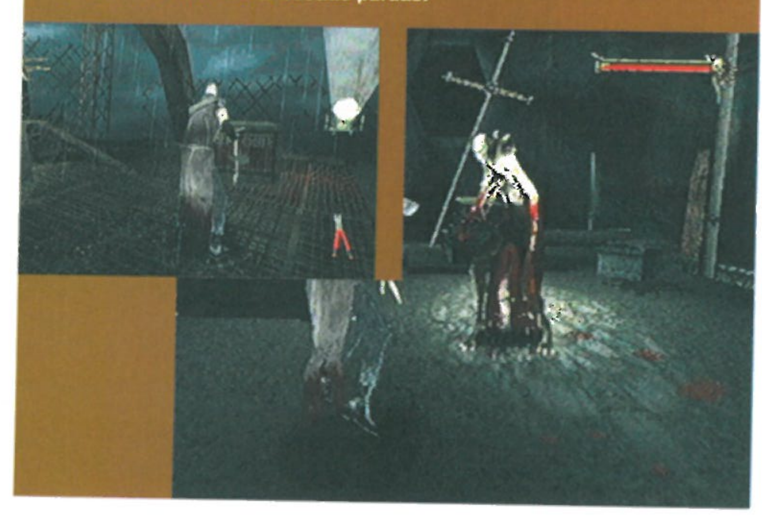
NO DEJA DE SER DECEPCIONANTE QUE NO SE HAYA TRABAJADO EN SERIO SOBRE EL AUTÉNTICO TALÓN DE AQUILES DEL PRIMER NIGHTMARE CREATURES: LA MEDIOCRE JUGABILIDAD





CÓMO MATAR A TU JEFE

Los jefazos de fin de nivel son uno de los pocos elementos que ayudan a romper la rutina en *Nightmare Creatures II*, aunque, lamentablemente, no aparecen en todas las fases del juego. Cada uno requiere una técnica diferente para ser derrotado, por lo que más vale emplear tácticas conservadoras para estudiar sus movimientos y pasar al ataque en el momento adecuado. ¡Ah! Y no os molestéis en guardaros todas vuestras armas especiales para derrotarlos sudando menos la camiseta que un jugador de waterpolo, porque no podréis utilizarlas contra estas bestias pardas.



imaginativas —pistolones, fuego, moscas carnívoras, hielo, terremotos, gases pozoñosos...— que nos ayudarán a combatir los enemigos más peligrosos sin arriesgar el pellejo.

TROPEZANDO CON LA MISMA PIEDRA

Se nota que los desarrolladores de Kalisto se han esforzado de lo lindo en esta secuela. Los gráficos tienen una alta resolución, los escenarios reflejan maravillosamente la Europa de principios del Siglo XX, la recreación de la Torre Eiffel en la última fase es magistral y los diseños de los personajes nos han dejado absolutamente fascinados. Sin embargo, no deja de ser decepcionante que no se haya trabajado en serio en el auténtico talón de Aquiles del primer *Nightmare Creatures*: la mediocre jugabilidad. Definitivamente, jugar durante más de una hora a *Nightmare Creatures II* supone un grave peligro de aburrimiento. Algo a lo que contribuye activamente la historia, sin demasiados alicientes para ver lo que pasa a continuación (el 'guión' detallado viene a ser: el maléfico Adam Crowley vuelve de la muerte 100 años después con su séquito de bestias, así que toma tu hacha y...¡que rueden cabezas!). Por tanto, no tenemos más remedio que recomendarlo sólo a los fanáticos de la casquería a granel.

ARRIBA

DISEÑO DE LOS PERSONAJES
ESPELUZNANTE AMBIENTACIÓN
11 SOBRE 10 EN FACTOR GORE

ABAJO

ABURRIDILLO
DIFICULTAD ELEVADA
MAPEADOS MUY LINEALES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN 





Lo malo de correr con coches en miniatura es que en cada carrera te dan corto-circuitos.



RC DE GO

COLIN MCRADIO

GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **TAITO**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **4.990 PESETAS**

En los tiempos en que los dinosaurios dominaban la Tierra, cuando la mayoría de nuestros lectores no estaban ni siquiera proyectados allá por el lejano año 76, Atari se descolgó con *Sprint*, una máquina arcade protagonizada por minicoches que competían en pequeños circuitos a vista de pájaro (de pájaro pero de los que vuelan muy alto, porque no había ni rastro de *scroll* y se veía el circuito entero en todo momento). Los coches eran poco más que un borrador de píxel, pero el juego causó un auténtico agujero en la economía de muchos mozalbetes de la época. Años después, diversas plataformas de 8 bits lanzaron *Super Sprint* y *Championship Sprint*, que recuperaban aquel tipo de competiciones, ya en colorines, e incorporando elementos atractivos como un editor de circuitos o un bonito helicóptero que sobrevolaba los circuitos.

RC De Go vendría a ser la puesta al día de este curioso subgénero de conducción sin perspectiva subjetiva (si la hubiere, el piloto debería de ser un click de famobil o un airgamboy), ya que no manejamos coches de rally ni bólidos de Fórmula 1, sino vehículos dirigidos por radio control. Otros vehículos aún más reducidos, los *Micromachines*, guardan cierta similitud, aunque a diferencia del universo fantástico de la serie de Codemasters, Taito recrea con fidelidad y voluntad de realismo las competiciones de estos coches a escala, relativamente desconocidos en nuestros lares, pero que cuentan con una fiel nómina de 'enfermos' aficionados.

RC DE GO TIENE LA GARRA DE LOS MEJORES ARCADES, CON UN MANEJO INTUITIVO PERO MATIZADO Y UNA CORRECTA PERSPECTIVA ISOMÉTRICA CON GRÁFICOS COLORISTAS Y AGRESIVOS

MECÁNICA POPULAR

El desarrollo del juego es aplastantemente sencillo: ganar carreras para conseguir créditos con los que mejorar el vehículo. Una vez consigamos unos duros, tendremos absoluta libertad para armar el coche a nuestro antojo. El chasis, el motor, la carrocería, la aceleración, la suspensión, los frenos... Aunque las teóricas mejoras tienen un efecto mínimo sobre los resultados, es una gozada ejercer de minimecánico (preguntadle a vuestro hermano mayor sobre cómo mimaba sus coches de Scalextric, si queréis verle derramar lagrimillas de emoción).

RC De Go tiene la garra de los mejores arcades, con un manejo intuitivo pero matizado y una correcta perspectiva isométrica con gráficos coloristas y agresivos. Idéntico aroma de recreativa impregna los rótulos, las rítmicas melodías y la espectacular intro. Aunque los modos de juego no son la repera (el Contrarreloj es sosete y no hay modo para 2 jugadores), se agradece esta bocanada de aire fresco en un género a menudo demasiado trillado como el de la conducción.

ARRIBA
PURA DIVERSIÓN ARCADE
GRÁFICOS CON GANCHO
PERSONALIZACIÓN DE VEHÍCULOS

ABAJO
FLOJEA EN MODALIDADES
POCOS VEHÍCULOS EN PISTA
SUBGÉNERO UN POCO ÁSPERO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN 

Un coche blanco, pulcro e inmaculado. Hmm... Una cosa es segura: nuestro director "juraría que antes mi matrícula no era marrón" Drako no participa en la carrera.

FORMULA 1 2000

MÁS QUE COCHES

GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **STUDIO 33**
EDITOR **PSYGNOSIS**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **7.990 PESETAS**

El hastío que pueden sentir los no aficionados a la Fórmula 1 ante un nuevo lanzamiento es similar al de un vendedor de frigoríficos en el Polo Norte. La brutal competencia desatada en los últimos tiempos ha puesto las cosas al rojo, y ninguna casa de software quiere quedarse fuera de juego. Pero lo cierto es que la sensación de *dejà vu* que le asalta a uno, aunque le gusten estos juegos, es la misma que la de un sufrido telespectador patrio ante un *nuevo* programa de variedades con marionetas, desfiles y casposos mentalistas. Psygnosis y Sony han aunado esfuerzos para dar réplica al inminente *F1 2000* de EA (como veis, los títulos no son un alarde de imaginación), aunque finalmente el trabajo de desarrollo vuelve a estar a cargo de Studio 33.

La quinta entrega de la saga más veterana del género no supone ningún punto de inflexión, pero es un juego de enorme calidad. La novedad más significativa radica en el nuevo modo para 4 jugadores simultáneos, capaz de disparar hasta el límite el nivel de contaminación acústica de nuestra habitación. Además de demencialmente ruidosa, la experiencia de retar a tres amiguetes es lo mejor de *Formula 1 2000*.

SENSACIÓN DE VOLAR

Los auténticos pilotos, escuderías y circuitos del Mundial no faltan a su cita, y es que a estas alturas, la ausencia de licencia oficial cantaría más que una almeja en un karaoke. Entre las opciones de juego, encontramos un agradecido modo Arcade con *checkpoints* (la ocasión para que los pobres De la Rosa y Gené hagan podio). Asimismo, vuelve un viejo conocido: el ¿carismático? narrador que ya hizo su aparición en la primera parte. Además, podremos entretenernos en los tiempos de carga con un curioso miniconcurso de preguntas (algunas de ellas tan complicadas que te entran ganas de pedir el comodín de público).

Visto el panorama, estos detalles aparentemente accesorios pueden decantar la balanza por un título u otro. Esta saga es la más veterana y tiene

LA QUINTA ENTREGA DE LA SAGA MÁS VETERANA DEL GÉNERO NO SUPONE NINGÚN PUNTO DE INFLEXIÓN, PERO ES UN JUEGO DE ENORME CALIDAD

fieles seguidores, la de Ubi Soft también cuenta con un considerable público, pero posiblemente el rival más encarnizado sea el título de EA, que emana una *magia* especial, pese a que su anterior edición (veremos qué nos depara la nueva aparición) tenía un apartado técnico menos brillante. Aun así, las sensaciones que transmite *Formula 1 2000* no son nada desdeñables, en especial cuando conducimos con la vista subjetiva: el coche parece volar en algún momento. La guerra por la *pole* continúa...

ARRIBA
VIBRANTE MODO MULTIJUGADOR
EL MODO ARCADE
CONSIDERABLEMENTE REALISTA

ABAJO
BUF... ¿OTRO DE FÓRMULA 1?
SIN NOVEDADES TRASCENDENTES
SIN ÓRDENES POR RADIO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN 

STAR TREK: INVASION

STAR TREK INVADE LA PLAY

GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **WARTHOG**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Si hay una serie de televisión que se puede considerar 'más que una serie' ésa es sin duda *Star Trek*, la mezcla entre aventuras espaciales y muestrario de maquillaje estrambótico aplicado a alienígenas varios que ha fascinado a miles y miles de fanáticos *trekkies*, capaces de saberse de memoria hasta el grado de inclinación de las orejas del Sr. Spock. Después de una larga espera, Activision se ha encargado de publicar la primera incursión de la saga creada por Gene Roddenberry en PlayStation. Y aunque este título no llega al nivel del notable *Colony Wars: El Sol Rojo* (al que al parecer los desarrolladores han tenido como fuente de 'inspiración') supone una aceptable muestra de shoot'em-up espacial ambientado, aunque algo superficialmente, en el universo *trekkie*.

TRÉKNIKAMENTE ESTELAR

Si hay una cosa destacable de este juego es su excelente aspecto técnico. Los señores de Warthog (algunos de ellos antiguos empleados de Psynosis y creadores de la saga de las 'guerras de colonias') han sido capaces de recrear un espacio sideral muy atractivo gracias a un excelente motor 3D que no muestra visos de ralentización, unos vistosos escenarios en alta resolución repletos de meteoritos, naves y demás chatarra espacial, y una banda sonora con el imprescindible tono solemne y épico.

En medio de todas estas maravillas interpretaremos a un novato piloto de caza espacial que, siguiendo las órdenes del teniente Worf (ese señor tan feo que siempre tiene cara de mala leche en los episodios de *La Nueva Generación*), deberá cumplir más de 20 misiones en las que nos las veremos con romulianos, cardassianos, borgs, y kam' jathae (no alucinamos, son nombres de razas extraterrestres).

El juego apuesta claramente por la sencillez en el desarrollo de las misiones, alejándose de la sofisticación de *CW: El Sol Rojo*, y nuestro trabajo se reducirá a darle al gatillo del láser y utilizar una especie de rayo especial de arrastre. Claro que esta simplicidad también tiene su parte negativa, pues la poca variedad de las misiones (algunas de ellas absurdamente difíciles) y la ausencia de una historia con verdadero sabor *Star Trek* rebajan algo el interés de este título. Aun así, gracias a su excelente nivel técnico y ambientación (con las voces originales de la serie... en un perfecto inglés) y su divertido modo Deathmatch para dos jugadores este juego puede gustar a los fans de los shoot'em-ups espaciales más simples y seguro que es objeto de culto para los *trekkies* de pro.

GRACIAS A SU EXCELENTE NIVEL TÉCNICO, MAGISTRAL AMBIENTACIÓN Y DIVERTIDO MODO DEATHMATCH ESTE JUEGO PUEDE SATISFACER A LOS AFICIONADOS A LOS SHOOT'EM-UPS ESPACIALES MÁS SIMPLES

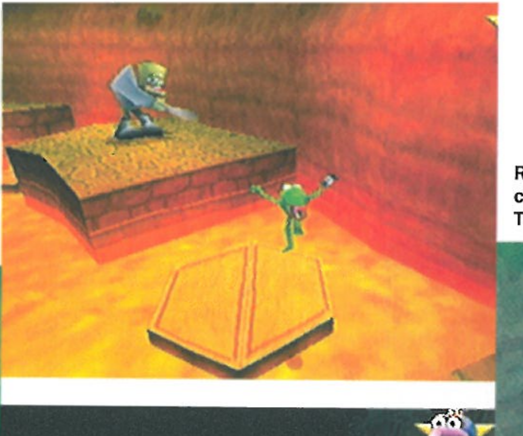
ARRIBA
TÉCNICAMENTE EXCELENTE
PERSONAJES *MADE IN STAR TREK*
BUENA JUGABILIDAD...

ABAJO
...PERO CON MISIONES MUY DIFÍCILES
DESARROLLO LINEAL Y ALGO REPETITIVO
NO ESTÁ TRADUCIDO NI DOBLADO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN 



Robin es un digno discípulo de Gustavo, pero creemos que no es capaz de sustituirlo en los Teleñecos porque aún está un poco verde.



TELEÑECOS: UNA AVENTURA MONSTRUOSA

¡GUSTAVO, ERES UN MONSTRUO!

GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**MAGENTA SOFTWARE**
EDITOR	**PSYGNOSIS**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**4.990 PESETAS**

En su regreso a Playstation, los Teleñecos se transforman en unos terroríficos monstruitos. Tras la muerte del estrafalario tío Petri, el mal se ha adueñado de su castillo gótico, los aldeanos se han vuelto más agresivos que una piraña en ayunas, y nuestros amigos de trapo, que estaban de visita para recoger el testamento del vejete, se han convertido en bicharracos peligrosos. Sólo unos pocos como Pepe y Probeta están a salvo, los cuales convencen al sobrinillo de Gustavo, Robin, para que trate de destruir la energía maligna que ha pervertido a sus compañeros.

La aventura tridimensional de los Teleñecos destila un tonillo *naïf* que recuerda por momentos a las últimas incursiones plataformeras de Mario por la amplitud de escenarios a campo abierto. Asimismo, toma prestados elementos ya vistos con anterioridad en otros títulos legendarios: el vertiginoso giro al más puro estilo *Crash Bandicoot*, y unos niveles asombrosamente parecidos a los que recorre normalmente el dragón Spyro.

ROBIN VERSUS NARIZFERATU

El barbilampiño (algo normal, tratándose de un anfibio) Robin tiene las habilidades que cabe esperar de un héroe plataformero, amén de contar con un poderoso láser de gran poder destructivo. Pero la clave para progresar es la tradicional recolección de ítems, que sirven para adquirir nuevas armas y habilidades adicionales, como la opción de trepar por las paredes o alas de murciélago para marcarse unos planeos de impresión que allanarán nuestro camino en la búsqueda de los Teleñecos mutantes.

Los escenarios son considerablemente amplios, y van desde los tradicionales valles verdes hasta un lujoso castillo, con la posibilidad de teletransportarse en varias ocasiones. Tampoco faltan subjuegos, como carrerillas en las que nuestro personaje se mide con otros rivales.

Pese a su preocupante falta de originalidad, *Teleñecos: Una Aventura Monstruosa* divierte lo suyo, y presenta un apartado técnico nada desdeñable, con texturas de calidad y animaciones eficaces, aunque en ocasiones los gráficos resultan un tanto sosainas y faltos de colorido.

PESE A SU PREOCUPANTE FALTA DE ORIGINALIDAD, TELEÑECOS: UNA AVENTURA MONSTRUOSA DIVIERTE LO SUYO, Y PRESENTA UN APARTADO TÉCNICO NADA DESDEÑABLE

La cuidada traducción al castellano es otro punto a favor. El que más 'larga' sin parar es el muy macarra Pepe, apodado el rey gamba (cual guiri achicharrado al sol) que asume las funciones de guía de Robin en la aventura. Por el contrario, los pesadísimos pavos reales que acosan a nuestra ranita crispan los nervios del más pintado con sus frasecillas reiterativas. Las músicas, con el sello de la factoría Henson, también son brillantes (mención especial para un curioso tango). Lo único realmente preocupante del juego es su bajo nivel de dificultad, idóneo para 'enanos', pero que seguramente tirará para atrás a los plataformeros más talluditos.

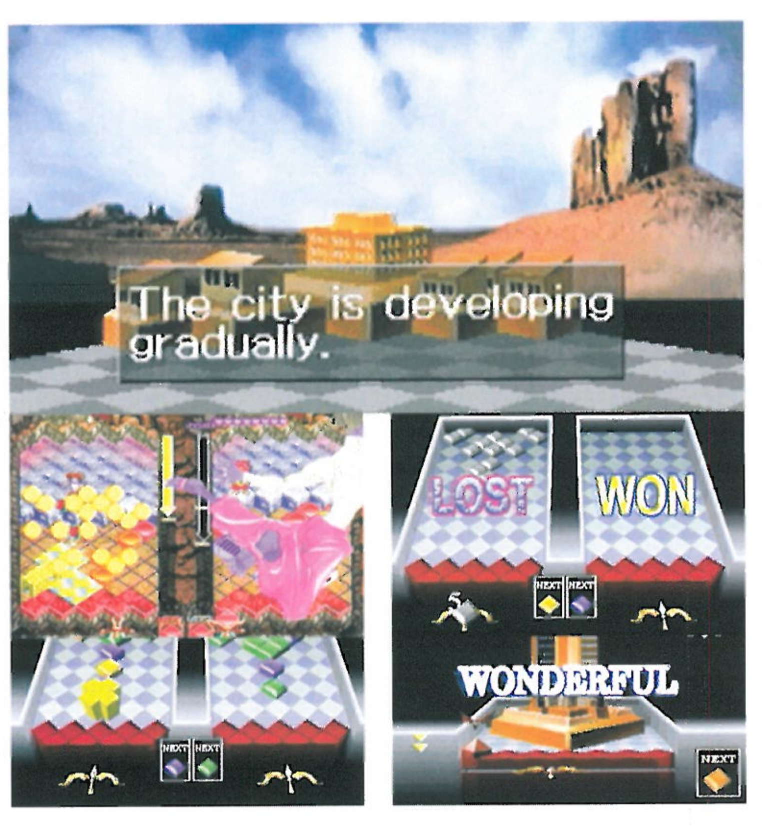
ARRIBA
- AMPLIOS ESCENARIOS
- SALE GUSTAVO
- EL DOBLAJE

ABAJO
- SENCILLITO Y PLANO
- ESCASAMENTE INNOVADOR
- ALGO 'DESCOLORIDO'

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN 



LANDMAKER

¡TIERRA A LA VISTA!

GÉNERO **PUZZLES**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **TAITO**
EDITOR **EON**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **4.490 PESETAS**

Tras una larga sequía de juegos de puzzles en PlayStation (y lo que nos queda por esperar, con un futuro 'prometedor' en Play 2 que pasa por títulos como *Fantavision* o *I. Q. Remix +*), Taito vuelve a la carga con un nuevo juego 'de los de pensar'. Los que hayáis jugado a algún *Bust-a-Move* (cosa bastante fácil, dada la miríada de versiones que Taito ha desarrollado) enseguida encontraréis sospechosas similitudes con este *Landmaker*. Nuestro objetivo es disparar desde la parte inferior de la pantalla bloques de diversos colores, que podremos unir para formar edificios o hacer estallar para dejar campo libre. Aunque la mecánica no engancha tanto como la de otros puzzles (como los mismos *Bust-a-Move* o *Kurushi Finals*), la inclusión de un modo Arcade, otro modo Puzzle en el que ir desarrollando ciudades en distintos puntos del globo y el inevitable y adictivo Versus —llamado Battle Mode— convierten a *Landmaker* en un correcto (y a menos que alguien programe lo contrario, aislado) juego de puzzles.

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN  

ECW ANARCHY RULZ

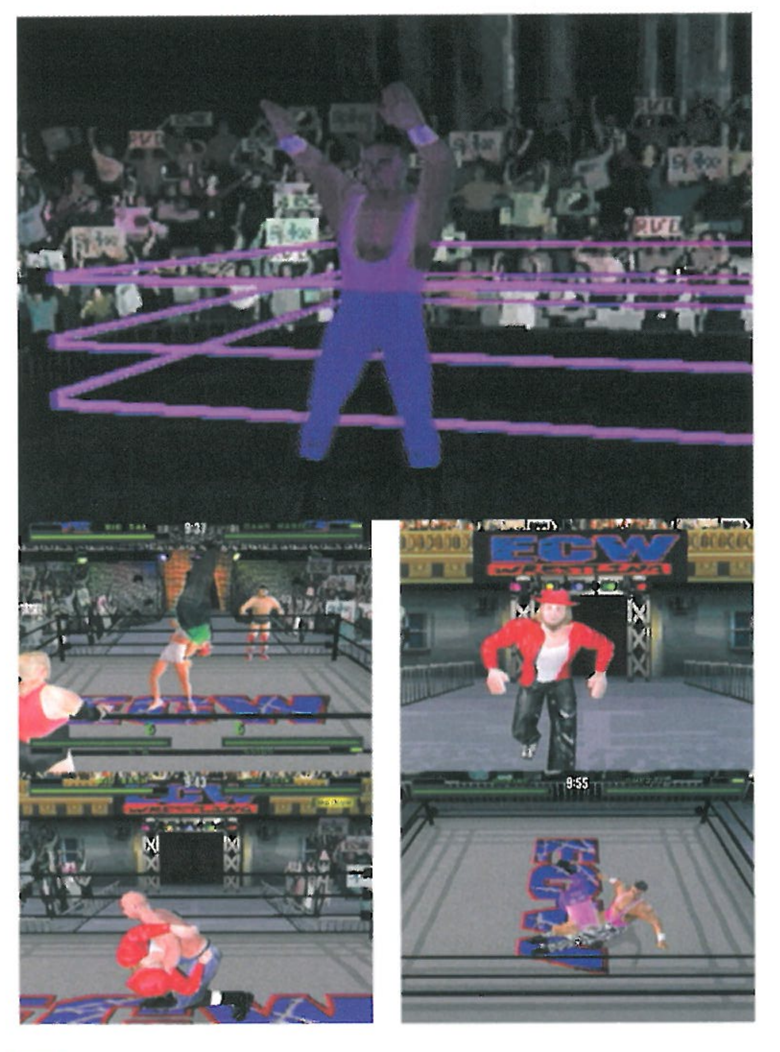
ANARQUÍA SOBRE EL RING

GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **7.990 PESETAS**

El excelente *WWF Smackdown!* (del que pronto veremos una segunda parte) demostró que se pueden hacer buenos juegos de lucha libre. Como contrapartida, este *ECW Anarchy Rulz*, secuela del nefasto *ECW Hardcore Revolution*, confirma palmariamente por qué en el mundo del *wrestling* playstationero las castañas abundan por doquier. Y es que nada de este título hace creer que realmente estemos disputando un combate contra amenazadores señores con predilección por los trajes horteras. Desde el tristísimo diseño de escenarios (mención especial para esa ensalada de píxeles que se supone debe ser el público) hasta las rudimentarias animaciones de los luchadores (con menos variedad de movimientos que un Airgamboy) todo deja una agria sensación de chapuza técnica propia de los restauradores de la Sagrada Familia. Si al menos a nivel jugable se salvase algo la papeleta, merecería la pena echarle un vistazo a los múltiples modos de juego y luchadores. Pero es que la auténtica 'anarquía' del título alcanza todo su esplendor cuando nos veamos en el ring: control de auténtica tortura, pésima detección de colisiones, un *clipping* que campa a sus anchas y numerosas ralentizaciones a la que tres tarugos se ponen juntos a repartir piños. Sólo los *ultrawrestlinginanos* de pro y aquellos que desee desfogarse luchando más contra el Dual Shock que contra sus contrincantes podrán disfrutar algo de un título con muy pocos alicientes.

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	1,5
JUGABILIDAD	1
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	1

PUNTUACIÓN 



ATV QUAD RACERS

COMO MOTOS

GÉNERO **SIMULACIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **4.990 PESETAS**

Las carreras con *quads* aparecieron por primera vez en PlayStation en una fase de *Tomb Raider II*, cuando la chica mejor armada del universo videojueguil estaba en su máximo apogeo. La sin par Larita disfrutó cantidad pegando saltos por empinadas rampas a lomos de uno de estos aparatosos vehículos, cuyo manejo es similar al de una moto. Una moto con cuatro ruedazas, lo que le permite adentrarse tranquilamente por terrenos arenosos, nevados, o de alta montaña. Sorprendía que nadie se hubiera atrevido llevar a la Play estas potentes maquinorras, y finalmente ha sido Acclaim quien se ha llevado el *quad* al agua. Y lo ha hecho con un juego un tanto desigual.

Aunque seis vehículos y doce escenarios parecen pocos, los atajos y los modos de dificultad dan para muchas horas. La sensación de velocidad y el comportamiento de los *quads* es más o menos decente, pero por desgracia ciertos escenarios (por llamarlos de alguna manera) tienen más patilla que un episodio de Curro Jiménez. Además, los rivales son de lo más burro y se empeñan en rompernos el vehículo a base de irreales choques, con lo que el juego se queda en una curiosidad pobre a nivel técnico y sólo atractiva para aficionados a estos singulares cacharros.

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN




MILLE MIGLIA

LO IMPOSIBLE ES PERDER

GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **KUNG FU GAMES**
EDITOR **SCI**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.490 PESETAS**

A priori, *Mille Miglia* era un título interesante. La posibilidad de competir con bólidos situados históricamente entre 1927 y 1957 era un toque realmente original. Pero tras introducir el CD de juego en la consola y rellenar un par de quinielas mientras esperábamos (¡hasta 50 segundos de carga por circuito!) nos hemos topado con un juego que nos ha aburrido más que las memorias conjuntas de los tertulianos del programa *¡Qué Grande es el Cine!* El problema no es sólo que el comportamiento de los coches sean más propios del cohete Apolo XIII que de un coche de hace cinco décadas, , ni que los textos en castellano digan cosas como "Usted colocó 1º" cuando uno gana la carrera ... ¡Qué va! El auténtico fallo del juego es que para ganar con la dificultad al máximo basta con apretar el botón del gas y esperar a llegar a la meta, ya que los golpes restan menos velocidad que intentar frenar y los otros conductores… Bueno, hemos visto funcionarios de biblioteca con espíritu más competitivo.

Ante este desmán poco puede hacer un apartado gráfico bastante correcto, una ambientación de los circuitos notable y un modo dos jugadores a pantalla partida técnicamente loable. Ofrecer carreras con coches clásicos no garantiza que un juego sea "un clásico".



AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	1,5
JUGABILIDAD	1
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	1

PUNTUACIÓN




1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.990 PESETAS**

GRAN VERDAD ES QUE EL NINJA VALIENTE ATACA POR DELANTE Y EL ASTUTO POR DETRÁS, PERO EL MÁS ESPABILADO ATACA USANDO NUESTRA GUÍA

TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

ENTRENAMIENTO

Si quieres tener éxito es importante conocer los controles y las acciones disponibles para tu ninja. Practica hasta saberte todos los movimientos de memoria; en una misión no tendrás oportunidad de aprenderlos.

MOVIMIENTO: Ve a la rampa y realiza los movimientos que te señala el instructor. Usa los cristales como referencia para completar la sección.

Salto: Dirección + ×
Salto potente: ↑, ↑ + ×
Voltereta hacia atrás: ↓, ↓ + ×
Esquiva: ● +Dirección
Salto con giro: ↓, ↑ + ×
Agacharse: R1
Rodar agachado: R1 + ×
Registrar enemigo: R1 estando sobre el cadáver.

LUCHA: Justo a la otra orilla está el bosque de bambú. Aquí es donde aprenderás el arte de la lucha con espadas y la percepción. En realidad sólo necesitarás tus habilidades con las armas al enfrentarte a los jefes de fin de nivel.



As de espadas: ■, ■, ■
(■ si eres Ayame)
Corte izquierdo: ← + ■
Corte derecho: → + ■
Ataque hacia atrás: ↓ + ■
Ataque con embate: ↑, ↑ + ■
Ataque picado: × + ■
Estocada (estando agachado): ■
Punzón ascendente (al levantarte): ■

CAMPO DE TIRO: Está arriba, cerca del bosque, en un rincón del mapa. Pasa sobre las shurikens para recogerlas y ataca a los blancos para completar el entrenamiento.

NADAR: A la derecha del bosque de bambú se halla el área de natación. Sólo has de saltar al agua y ejecutar los movimientos. Aunque no los necesitas hasta la segunda mitad del juego, va bien conocerlos.

Braza de pecho: Pulsa × despacio
Remada rápida: Pulsa × con rapidez
Giro rápido: Pulsa R1 mientras nadas
Emerger: ↓ + ×
Respirar con sigilo: R1 en la superficie

Una vez completadas las tres secciones, sube a la cabaña del precipicio, cerca de los baños. Acércate a las puertas con contraventanas y actívalas para hablar con el maestro ninja.

EL ARSENAL NINJA

SHURIKEN: Pilares del arsenal del guerrero silencioso, posibilitan los ataques a gran distancia. Úsalas para neutralizar a los perros guardianes. También son útiles para debilitar a los duros guardianes de final de nivel. Resérvalas para estas ocasiones.

CERBATANA: El mejor arma de proyectiles a tu disposición. A los enemigos que no se lo esperan les produce una muerte instantánea. Durante la batalla irá envenenando al

TRAZADO DE PRÁCTICA

En la cueva de entrenamiento deberás poner a prueba tus habilidades. Te enfrentas a unos ninjas avezados y fuertemente armados, aunque por suerte son pocos. Las cuevas están repletas de trampas: cuidado con los agujeros de las paredes o cualquier cosa que parezca fuera de lugar.

A. La zona de delante está patrullada por muchos ninjas: es mejor matarlos que intentar colarte ante ellos. Agáchate y usa las paredes para ocultar tu avance.

B. En el vestíbulo se halla la primera serie de trampas. Cruza corriendo los entarimados crujientes y sigue corriendo escaleras arriba para dejar atrás las trampas de dardos.

C. Tras matar al ninja, da un potente salto por encima del hueco. Hay una trampa de gas en la zanja de debajo.

D. Mata al guardia ninja. Usa tu gancho para llegar arriba y trepa al saliente al que apunta la flecha de madera.

E. Zambúllete en ese foso que parece no tener fondo. Nada por el agua hasta llegar al área señalada con una F.

F. Nada por el fondo de la laguna, cruza el pasadizo subacuático y emerge en el lago contiguo. Sal a la superficie con cuidado para no alertar a los ninjas.

G. Tras doblegar al ninja junto al agua, sube por las rocas. Ataca al hombre de debajo y cruza la puerta para llegar al Sensei.



CONSEJOS

■ Ve agachado: es más difícil que te descubran, incluso a corta distancia.

■ Aléjate de fogatas y antorchas, que harán resaltar a tu ninja y permitirán al enemigo verlo desde lejos.

■ Registra todos los cadáveres que encuentres. No recuperarás mucho equipo entre misiones, así que rapiña a los guerreros caídos y las cajas.

■ Usa tu gancho: es el mejor ítem. Subiéndote a lo alto de árboles y edificios no serás detectado, lo cual te permite emboscar al enemigo.

■ Cuando has estado nadando y necesitas emerger, sube despacio a la superficie. Si lo haces rápido, tu ninja saltará del agua y pondrá sobre aviso a los guardias.

■ Si mantienes tus armas enfundadas cuando no las necesitas, tu ninja se moverá más aprisa y será más ágil.

TATSUMARU

Completa todas las misiones del juego tanto con Ayame como con Rikimaru y podrás alternar los personajes para controlar a este duro asesino en las siguientes partidas.

rival, puliéndose varios puntos de impacto a la vez. Úsala para eliminar a esos guardias que se resisten.

BOMBA DE HUMO: Las bombas de humo van bien para cubrir tu retirada, pero se tarda bastante en armarlas. Su auténtica valía se demuestra ante los jefes finales. Sólo has de soltar una bomba al paso de tu enemigo y efectuar algunos combos mientras se ahoga en la mortífera humareda.

GRANADA: Sirven para despachar a grupos de enemigos: lanza una de éstas en su dirección para hacerlos saltar por los aires. También resultan útiles contra los jefes enemigos más grandes que se mueven despacio.

ERIZOS: Mira cómo bailan tus enemigos calzados con chanclas cuando se encuentran estas bolas puntiagudas en el suelo. Úsalos para distraer y ralentizar a tus perseguidores, escabullirte en la oscuridad y encontrar un escondrijo seguro. Y ojo con pisarlos tú...



BOTELLA DE AIRE: Para que tu ninja no trague agua cuando se le acabe el aire, esta práctica botella duplica la cantidad de tiempo que puede pasar sumergido. Conviene llevársela para registrar el puerto o el acorazado.

ARROZ ENVENENADO: Usa esta delicia para atraer la atención de los guardias y llevarlos a una emboscada. Cárgatelos antes de que pillen el cuenco para poder reutilizarlo. En caso de que logren papearse el adulterado manjar, estarán tan ocupados con sus retortijones que podrás colarte sin ser visto.

ARROZ DE COLORES: El motivo por el cual puede sernos útil un arroz de colorines se nos escapa. Se supone que debes usarlo para señalarte el camino a fin de no perderte, pero si pulsas y aguantas Select obtienes un útil mapa con el que orientarte...

MINA TERRESTRE: Hechas de madera, cola y pólvora, pon una en la trayectoria de un enemigo y muérete de risa cuando salga por los aires. Cuando toquen el suelo estarán un pelín molestos, eso sí.

POLVO CEGADOR: Una vez empleado, este ítem crea un círculo de chiribitas moradas que ciega a quienquiera que toque. Da buen resultado contra guardianes de fin de nivel. Mientras se tambalean por ahí frotándose los ojos, puedes trincharlos tan pancho.

LUGARES EXTRA

En el modo Editar Misión, empiezas con unas pocas ubicaciones. A medida que avanzas en el modo de un jugador y consigues acceso a más niveles, aparecerán nuevas series de baldosas. Entonces puedes ir al modo Editar Misión y escoger más sitios.

MATANDO CON SIGILO

Las bajas sigilosas son la forma más impresionante y rápida de despachar a tus enemigos, y además te reportan sustanciosos puntos. Hay muchas maneras de conseguir bajas así.

- **Por detrás: Rebanada de garganta.**
- **Correr hacia el rival: Ataque con embestida.**
- **Por detrás agachado: Puñalada zancadilleadora .**
- **Saltar hacia el enemigo y golpear: Ataque con lanzamiento.**
- **Ataque por el lado: Lanzazo.**
- **Atacar cuando el rival se gira: una operación de cirugía seria.**

MISIONES DE **RIKIMARU**

MISIÓN 1 **PANDA DE LADRONES**

Los forajidos más duros ya no están, así que a Rikimaru le toca rebanar a los ladrones mientras duermen. Tus oponentes aquí no son gran cosa. Los ladrones no están muy bien armados ni blindados, y no son rival para Rikimaru en una pelea violenta. Hay aldeanos inocentes escondidos en las calles. No te les acerques; no puedes matarlos sin ser penalizado.

A. La mayoría de los bandidos descansan y no están a listos para una batalla. Un ataque relámpago en las cabañas acabará con unos cuantos. Usa el tejado para mirar la zona que hay ante ti.

B. Usa los tocones y las zanjas del centro del mapa para esconderte de civiles y bandidos. La parte más segura por la que cruzar aquí es la derecha.

C. Liquida a los hombres de las atalayas, porque pueden verte desde lejos. Una vez despachados, estas torres te brindan una vista panorámica del pueblo.

D. Usa los árboles al lado del puente para ocultarte al guardia. Cuando se gire, cruza la zanja a toda prisa y métele un puntazo de sutura.

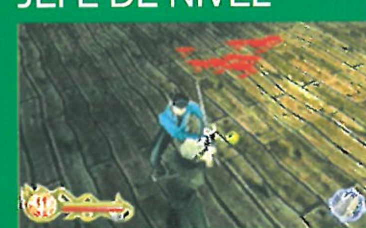
E. No te quedes en el camino. Usa las rocas de la derecha para esconder a Rikimaru. Agáchate y rueda hacia el arquero. Una vez eliminado, entra en el templo que hay en lo alto del paso.







JEFE DE NIVEL



GARAN, LÍDER DE LOS LADRONES

Arma: Cuchillos, Pipa humeante
Salud: 100
Dificultad: 3

Garan es el primer jefe al que te enfrentas en el juego y, como tal, es pan comido. Si le das espacio, Garan arrojará puñales hacia donde estás. De cerca, recurrirá a su pipa, que es bastante inútil. Es lento al atacar y al recuperarse, así que puedes endosarle fácilmente unos cuantos combos entre cada acometida. La cabaña es bastante pequeña, de modo que no deberías tener problemas para arrinconar a esta calamidad. Desde lejos, Garan es letal con sus cuchillos. Usa el botón ● y una dirección para esquivarlos.

Como un yayo enrabietado, Garan ataca con su pipa, la cual está cargada justo para darle esa pizca extra de potencia de los pensionistas.Hazle retroceder contra una esquina y aséstale múltiples estocadas. Tiene pocos puntos de impacto y debería sucumbir enseguida.

MISIÓN 2 **TRAICIÓN EN EL CASTILLO DE GOHDA**

Debes rescatar a Gohda de la torre del castillo en llamas usando las entradas y las vigas caídas para ocultar tu ataque. Los siervos armados de Gohda no llevan protección y son fáciles de descubrir, así que no los mates. Ve agachado al subir las escaleras para permanecer oculto.

A. Agazápate detrás de las barandas al llegar al primer piso. Esto está lleno de samuráis alerta y más que blindados.

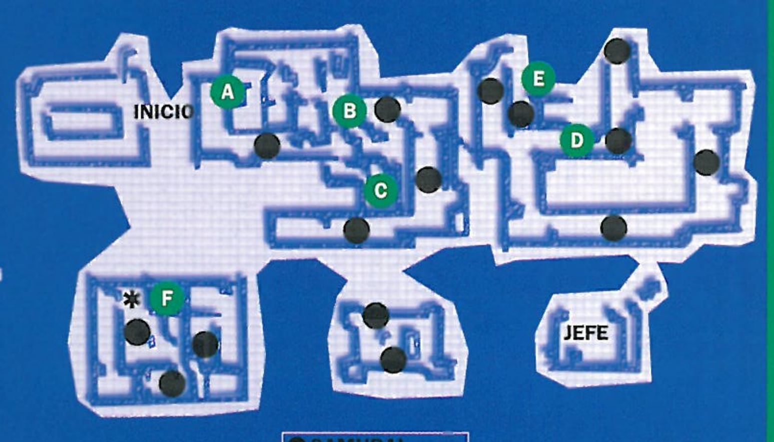
B. Aunque el camino parezca cortarse, las paredes blancas no son más que shoji (pantallas de papel de arroz); rájalas, pero ten cuidado con los samuráis que pueden acechar al otro lado.

C. Hay más shoji bloqueándote el paso. Córtalo y avanza para encargarte del samurai. Estate al loro con los guardias.

D. Agáchate al pie de la escalera y salta la sección derrumbada cuando el guardia esté fuera de tu vista, y luego corre directo hacia él.

E. Cruza esta puerta para llegar a las escaleras. Mata al guardia de la sala de delante y rompe las dos cajas que custodiaba para poner al descubierto una poción curativa (Health Potion).

F. Recoge la bomba de humo de la caja amarilla. Mantente cerca de la escalera para que no te vea el guardia de encima al hacerte con ella.



● SAMURAI
✱ ÍTEM ESPECIAL





JEFE DE NIVEL



LORD THODA

Arma: Pistola de llave de chispa y katana
Salud: 150
Dificultad: 4

Lord Tohda no es especialmente duro. Su pistola es un arma peligrosa si le das margen para usarla. Aguanta ● para esquivar sus disparos y aplica luego un ataque con embestida para ponerlo de rodillas. A la que te acerques lo suficiente, te rechazará con mandobles. Su destreza con la espada es más bien pobretona, así que puedes tallarle un careto nuevo con múltiples cinceladas de katana sin mucha dificultad.

Lord Tohda confía en una pistola de gaijin para atacar con deshonor. Hazte a un lado para esquivar las balas cuando le veas levantar su arma. Acércate al iteki y enséñale de una vez por todas lo que es la esgrima de verdad. No podrá resistir muchos golpes. Cuando Tohda reciba 100 puntos de daños, llorará como un niño y suplicará clemencia. Por suerte para él, Lord Gohda interviene.

MISIÓN 3 **CAMPAMENTO MILITAR DE LORD THODA**

El campamento se encuentra en un paso de frondosa espesura. Se han quitado algunos árboles para dejar paso a las tiendas y los puestos de guardia. Manténte en los aledaños del campamento para evitar al enemigo. Agáchate y rueda hacia las torres de guardia si puedes. Escálalas para echar un buen vistazo a las inmediaciones. Ve rodando junto a las cercas para ocultar tu acercamiento.

A. Agáchate detrás de las empalizadas para seguir oculto a los guardias. Las defensas son unos escondites excelentes, ¡así que úsalos!

B. Las empalizadas de esta zona te proporcionan bastante seguridad, pero primero deberás encargarte del guardia de la torre de vigía. Ves con mucho cuidado porque está protegido por arqueros a ambos lados.

C. El centro no está vigilado más que por una sola atalaya. Hay una poción curativa en el soporte, dentro de una caja. De todos modos, ojo con los ninjas que deambulan por el bosque que queda a ambos lados.

D. El último tramo hasta el jefe está bien vigilado. La lluvia cubrirá tu aproximación, pero si brilla un relámpago en el momento menos oportuno, tu pellejo penderá de un hilo.







JEFE DE NIVEL



SUZAKU, NINJA ENMASCARADO

Arma: Katana
Salud: 200
Dificultad: 8

Este enemigo combina artes marciales y esgrima y usará todos los movimientos posibles para acabar contigo. Sus tajos son fáciles de bloquear, pero sus patadas atacan desde direcciones imprevistas, golpeándote a menudo por el lado. Manténte a cierta distancia y atácale con armas de proyectiles, si tienes. Cuando se abalance hacia delante, aséstale una buena estocada. Las bombas de humo van bien para desconcertarlo.

Manténte a una distancia prudencial y usa estocadas con embestida para tumbarlo. Si tienes algún arma de proyectiles, lánzalos. Las bombas de humo van bien contra este enmascarado. Lanza una en su trayectoria y propínale repetidos golpes mientras se esfuerza con toda su alma por respirar.

MISIÓN 4 **MONTAÑA DEL DEMONIO**

Los prisioneros están ocultos en la cima de la Montaña del Demonio. Pero más que enfrentarte a demonios, tus rivales aquí son asesinos chinos, armados con shurikens y bombas de humo. En lo alto, las tropas profesionales chinas están bien equipadas para luchar cuerpo a cuerpo, pero no muy bien blindadas.

A. Ve a la izquierda y ataca al ninja junto a la laguna. Usa el gancho para alcanzar el saliente de encima y dirígete a lo alto de la cara del precipicio.

B. El puente no está muy vigilado, pero sí muy expuesto. Los arqueros del valle de debajo se lo pasarán en grande contigo.

C. Tírate del saliente y encamínate al Norte tras subir. Rueda por debajo del túnel de roca para dar con una caja que contiene arroz envenenado.

D. Busca el pilar más alto de esta área y engánchate al segundo pilar más alto que tiene al lado. Desde aquí puedes trepar al pilar de mayor altura.

E. Una vez en el pilar más alto, alinea a Rikimaru y usa el gancho para llegar al saliente de hierba. Hay dos vigilantes, así que calcula bien cuándo cruzar.

F. Derrota al primer hombre junto a la cabaña, y ve agachado para evitar a su camarada. Cruza el pilar de entre los dos guardias y corre por el puente de madera para liberar a los prisioneros.







JEFE DE NIVEL



KAMADOMA, NINJA DEMONÍACO

Arma: Guadañas de mano
Salud: 110
Dificultad: 6

El ninja demoníaco sube las apuestas en esta batalla. Lleva un completo equipamiento ninja que incluye shurikens, granadas y bombas de humo. No te alejes demasiado de él o empleará dichas armas con resultados catastróficos. Sus dos guadañas son difíciles de bloquear, debido a su extraña pauta de ataque. Deberías intentar atacar desde cerca, usando bombas de humo para romper el estancamiento.

Kamadoma va equipado con ítems a manta y no se lo pensará dos veces a la hora de rociar de muerte a Rikimaru. Las guadañas describen un arco amplio y salvaje y puede costarte aprender a bloquearlas. Intenta atrapar a Kamadoma en un rincón para que no pueda emplear sus armas. Aséstale tajos por los lados cuando intente pasar ante ti.

MISIÓN 5 **PUERTO SECRETO**

Hay tropas chinas custodiando la entrada y la playa está infestada de trampas. Usa el terreno elevado para tener una buena vista del área y baja como un rayo para eliminar a los guardias. La visibilidad es buena, así que ve usando el botón de mirar para comprobar si hay patrullas, ya que éstas pueden verte desde lejos.

A. Los guardias patrullan la entrada: hay dos apoyados por un fusilero en las rocas. Desde terreno elevado, ve sin hacer ruido y agachado para matarlos.

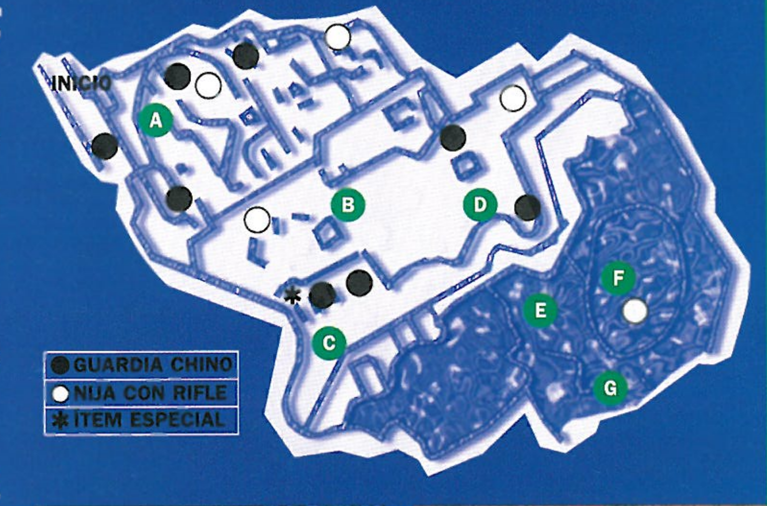
B. Hay muchas trampas ocultas bajo la arena de la playa y las fogatas dan a los guardias de patrulla una buena visión.

C. En lo alto de las rocas, custodiada por dos guerreros, está la botella de aire. Úsala para aumentar tu capacidad pulmonar y poder nadar hasta el barco.

D. Hay guardias en los cobertizos de camino al muelle. Usa arroz envenenado para llamar su atención o atácalos desde lo alto del cobertizo para botes.

E. Puedes evitar a los guardias nadando y enganchándote al velero chino. Hay tiburones tigre merodeando por estas aguas, así que nada bien rápido.

F. Hay un fusilero en el embarcadero, respaldado por un guerrero en el barco. Es muy difícil cargarse a uno sin que te vea el otro, así que usa arroz envenenado para separarlos.







JEFE DE NIVEL



WANG XIAOHAI

Arma: Artes marciales
Salud: 130
Dificultad: 7

Wang es un tío duro. Suelta rápidos combos de puñetazos y patadas y puede encadenar hasta seis movimientos para producir un ataque de 70 de daño. ¡Mejor no te olvides de bloquear! Nada le gusta más que arrinconarte y atravesar tu guardia. Wang es débil a gran distancia. Aléjate de él y usa ataques con embestida. Si tienes bombas de humo, suéltalas a discreción a fin de crear la abertura que necesitas para troncharlo. Wang no tiene piedad con sus ataques. Mantén la guardia alta cuando vaya a intentar un combo. ¡No dejes que se ponga detrás de ti! Quizá cueste mantenerte a distancia en un entorno tan constreñido, pero es que de cerca Wang te hará cachitos. Usa montones de bombas de humo y ataca con embestidas súbitas. Mantén a Wang en la punta de tu espada para derrotarlo.

MISIÓN 6 **EL TEMPLO DE LOS SUEÑOS**

La entrada principal está muy protegida. En vez de seguir la ruta directa, el agua te proporcionará cobertura y podrás acceder al templo por los muelles bajos.

A. **La ruta directa es la más fácil, pero también la más peligrosa. Hay muchos ninjas y todos están sobre aviso. Usa tu recién adquirida cerbatana contra ellos.**

B. **Salta al agua y nada hasta el fondo. Ve al templo secundario y cruza el pasadizo para recoger la cerbatana secreta.**

C. **Usa el gancho para llegar al nivel superior. Puedes usar los bajos como atajo para evitar la principal concentración de guardias del templo.**

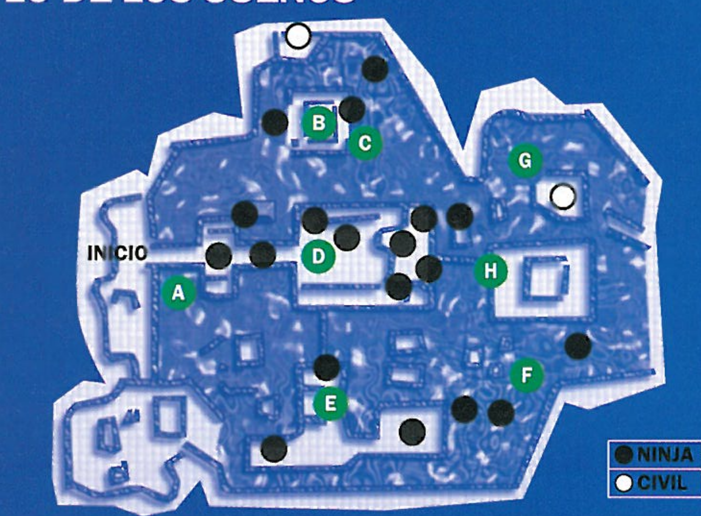
D. **El templo principal está fuertemente vigilado. Acecha en el agua y liquida a los blancos cuando puedas, si eres lo bastante valiente para escoger esta ruta.**

E. **El muelle es una alternativa: no está tan bien protegido, pero es amplio y no hay donde esconderse. Si te descubren, todos los guardias vendrán corriendo.**

F. **Tras pasar el muelle, dirígete a los bajos. Hay ninjas ocultos en las rocas, así que intenta no llamar su atención.**

G. **El templo lateral es un señuelo. Lo mejor es evitar esta zona.**

H. **El templo principal no está muy bien defendido. Elimina al tío del bote, nada hacia los escalones y súbelos.**







JEFE DE NIVEL



YOKINOHATORI, PRINCESA DE LAS LUCIÉRNAGAS

Arma: Shuriken mágicas, Tanto
Salud: 100
Dificultad: 7

La princesa es mucho más dura de lo que parece. Su diminuta estatura contradice su poder mágico. Dispara sus certeros shurikens de tres en tres. Corre hacia ella para esquivarlas o limítate a saltar a un lado cuando se acerquen. La princesa es fácil de vencer a corta distancia. Tan sólo acércate y bloquea sus rápidos ataques con daga, para luego responder con un combo propio.
La princesa deslumbra con sus cuchillos mágicos. Salta a un lado y corre directo hacia ella para evitarlos. A corta distancia te infligirá graves daños con su Tanto. Tras apuntarte a la garganta, te derribará y te desangrará hasta dejarte seco. Carga directo contra ella para que no pueda echar mano de sus dagas. Bloquea sus ataques y contraataca con un combo de los buenos.

MISIÓN 7 **EL POBLADO NINJA ATACADO**

Tus objetivos aquí son los ninja de élite del Alba Ardiente. Hay unos 15 de ellos: usa tejados y árboles para lanzar tus ataques. El enemigo está diseminado y no te costará mucho despacharlos. Ve a terreno elevado si te avistan. Ojo con los aldeanos ancianos durante la refriega.

A. **Los ninjas se han subido a los tejados. Cruza saltando y redúcelos para poder usar esta posición ventajosa desde la cual ejercer de francotirador.**

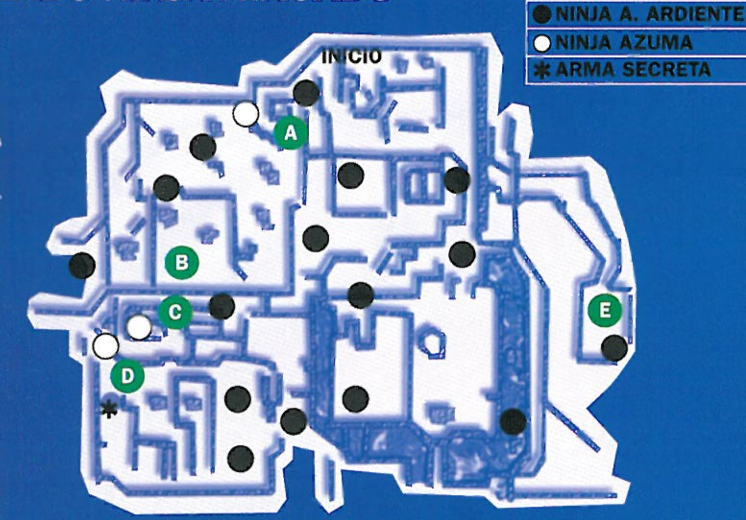
B. **El área boscosa tiene guardias en las colinas y entre los árboles. Usa arroz envenenado para separarlos a fin de poder eliminarlos a ambos.**

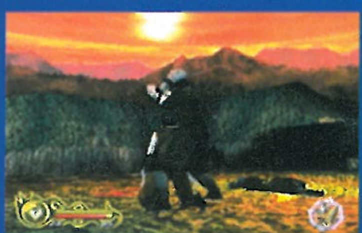
C. **Dos de los miembros de tu clan están atrapados cerca de las cabañas. Lanza algo de humo a la zanja y destripa al ninja para rescatar a tus compañeros.**

D. **Dirígete a la pista americana. Mata al ninja de la rampa y rompe la caja de cerca de la zanja para hacerte con una poción curativa y una mina terrestre.**

E. **No olvides registrar el bosque de bambú en busca de enemigos: hay uno en la orilla del río y otro oculto en los árboles. Usa el bambú para tener ventaja.**

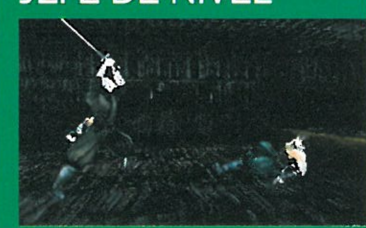
F. **La casa del sensei sirve de refugio a otro miembro del clan. Hay guardias en el bosque y en torno a las cabañas. Ve primero a por el de la cabaña. Luego déjate caer a por el segundo.**







JEFE DE NIVEL



TATSUMARU

Arma: Artes marciales
Salud: 150
Dificultad: 6

Este ex ninja de Azuma tiene un buen equilibrio entre habilidades de ataque y defensa. Golpea directamente con movimientos rápidos de artes marciales, y a veces por los costados. Cuando lo atacas te bloquea enseguida con sus muñequeras de acero. Como todos los ninjas, está equipado con bombas de humo y shurikens, así que no es recomendable atacarlo desde lejos. Usa la embestida de tu espada para tumbarlo. Tatsumaru ataca con rapidez, casi sin darte la posibilidad de bloquear, aunque no es tan diestro como Wang.
Usa tu ataque de embestida con la espada para ir derribándolo. Él intentará apartarse de un salto, así que puedes atacarlo en el aire. Pese a sus copiosos 150 puntos de salud, sólo te hará falta dejar a Tatsumaru a 50. Entonces se largará con Kagami.

MISIÓN 8 **PERSIGUIENDO A TATSUMARU**

La caza te hace pasar por el bosque de bambú. Aquí abundan los enemigos en todos los recodos. Cúbrete tanto como puedas para cargarte a los malos sin sufrir daños. Todos son ninjas de élite y te rodearán en un plisplás si te descubren, así que llévate bombas de humo y erizos a mansalva para cubrir tu retirada. Las cerbatanas también son vitales para salir del embrollo si el enemigo se acerca demasiado.

A. Tu posición inicial es a plena vista de dos ninjas. Agáchate y rueda hacia la primera roca, usándola en seguida para ocultar tu ataque.

B. El lugar de cruce del río apenas está vigilado, pero está al descubierto. Muévete despacio y usa la cerbatana para cargarte a los guardias desde lejos.

C. Sigue muy tranquilito hacia las rocas junto al río. Hay un arquero en la orilla; procura no alertarlo con tu chapoteo.

D. El lado izquierdo del mapa es el más fácil de superar. Usa el bambú para acercarte a los dos ninjas de patrulla. Rebánalos y salta el río para no alertar a los guardias del otro lado.

E. El camino que cruza el bambú es difícil de avistar. Ve por él extremando las precauciones. Usa arroz envenenado para atraer al enemigo fuera de la seguridad de sus escondrijos.



JEFE DE NIVEL



ENANO

Arma: Bastón con punta de hierro
Salud: 150
Dificultad: 6

Este hombrecillo es un miembro de élite del Alba Ardiente. No te rías demasiado de su corta estatura o te lo hará pagar con sus excelentes dotes para la esgrima. Deberías poder contrarrestar cada uno de sus golpes si bloqueas con tiento. Usa bombas de humo para cobrar ventaja. No te molestes en usar shurikens: es tan bajo que cuesta darle, y además también es muy ágil.

El bastón del enano es un arma de lucha a corta distancia. Mientras lo mantengas a una distancia equivalente a la de tu katana, no podrá alcanzarte. Sus estocadas son profusas y rápidas. Calcula bien cuándo bloquear. No intentes penetrar sus combos o te convertirá en sushi. Usa bombas de humo y erizos para distraerlo, y entonces empapa tu hoja en sus entrañas. Este señor bajito no soporta mucho castigo.

MISIÓN 9 **LAS CUEVAS DE KANSEN**

La guarida secreta del Alba Ardiente está repleta de trampas. Hay más ninjas de élite custodiando la cueva. Usa los túneles subterráneos para bordear el estrato. Intenta evitar los espacios abiertos. Aguarda a que el enemigo venga hacia ti. Registra todos los cadáveres en busca de ítems. Usa las cerbatanas que encuentres para aniquilar al enemigo desde la distancia.

A. No nades por la cascada. Es una gran pista falsa: el lago de debajo está rodeado de arqueros que te matarán desde arriba.

B. Si con todo te quedas atrapado en el lago, usa el gancho para alcanzar este saliente. Hay unos pocos ninjas a los que hacer frente, pero de este modo volverás al buen camino.

C. En lo alto de la prisión hay una pared delante. El foso de la izquierda no tiene fondo. Usa la cerbatana para cargarte a los dos guardias de aquí y trepa a lo alto de la prisión.

D. Este túnel va repleto de armatostes que alertarán con facilidad a los ninjas del túnel contiguo. Usa un potente salto para saltarlos.

E. La zona final es abierta. Usa la pequeña cantidad de cajas y mesas que encuentras para bordear o matar al enemigo y luego escapa.



MISIÓN 10 **BATALLA EN EL MAR**

La batalla final es complicada. Los samuráis de armadura azul de Lord Gohda se enfrentan a la flotilla ninja. Debes nadar hasta el acorazado y destruirlo. Haz vía por los botes, matando a los guardianes. Sumérgete si te descubren; el agua te protegerá de los proyectiles.

A. Tras dejar los embarcaderos, usa el salto potente para pasar por los barcos que pueblan el puerto. Agáchate para que las unidades enemigas no te vean.

B. Aquí más te vale nadar por debajo. Los ninjas pueden verse unos a otros: si te cargas uno estarán sobre aviso.

C. Aquí los samuráis están conteniendo al enemigo; no los mates por error. Usa su nave para hacer de francotirador con las unidades enemigas de delante.

D. Si no te apetece pelearte con más ninjas, nada hasta el barco de apoyo (G).

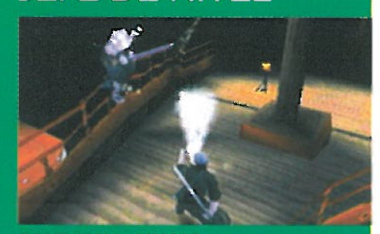
E. Los barcos de aquí están bien protegidos. Atacarlos es una temeridad; inténtalo sólo si llevas muchas armas.

F. La puerta que da a la nave principal está cerrada, pero los atracaderos de la zona proporcionan una ruta segura para acceder al buque en el que está Suzaku.

G. Éste es el buque de apoyo en el que se oculta Suzaku. Mata al arquero junto al mástil, dirígete a la cubierta de proa y planta cara a tu enemigo.



JEFE DE NIVEL



SUZAKU, NINJA ENMASCARDO

Arma: Katana, Artes marciales
Salud: 200
Dificultad: 8

Vuelve el ninja enmascarado... y esta vez es una batalla a muerte. En este pequeño barco le resulta fácil arrinconarte. Si lo logra, estás en un buen brete. Usa bombas de humo para crear una abertura para tus ataques. Retírate enseguida tras cada ataque; no te quedes por ahí o te atrapará. El ninja enmascarado también usa bombas de humo y cerbatanas contra ti, así que no dejes de moverte. El ninja enmascarado es más veloz que tú. Sus ataques te sorprenderán. No dejes que este bicho raro te atrape en un rincón o estás listo. Usa todas tus sub-armas para debilitarlo. Las cerbatanas y las bombas de humo lo desconcertarán el tiempo suficiente para que ataques. Si quieres jugar sucio, tírate hacia atrás por la cubierta y pilla al ninja por sorpresa si te da la espalda.

MISIÓN 11 **EL DUELO FINAL**

Una vez a bordo del Alba Ardiente, los ninjas enemigos aparecen por doquier para hacerte la vida imposible. Agáchate detrás de las barandillas para permanecer oculto en las pasarelas. Ve en secreto a la cabina de mando. Y ten mucho cuidado al usar tu cuerda para llegar a sitios elevados, ya que los salientes son traicioneros y podrías caerte del barco.

A. Enseguida te las ves con dos guardias. Agazápate junto a la columna y atácalos uno a uno. Rompe la caja para dar con una poción curativa.

B. La cubierta de proa está a reventar de ninjas. Bordea esta zona en vez de cruzarla. Aquí no hay donde cubrirse, así que si te descubren lo pasarás pero que muy mal.

C. Los cañones son meramente decorativos, pero los ninjas no. No hallarás nada útil en la cubierta de lo cañones, aparte de unas pocas cajas.

D. La parte trasera del barco no está muy bien protegida, y los pasadizos y contenedores brindan una ruta segura a través del acorazado.

E. Hay una nutrida presencia de arqueros enemigos en la cubierta de los cañones. Aléjate de esta peligrosa zona y utiliza los tejados para moverte por las cubiertas de la nave.







JEFE DE NIVEL



KAGAMI

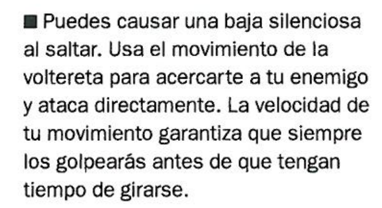
Arma: Abanico de hierro, Daikatana
Salud: 250
Dificultad: 9

Kagami es difícil de vencer. En la primera mitad del encuentro te atacará con porrazos rápidos de su abanico. Luego pasará a emplear su Daikatana, que causa un daño superior y tiene un mayor alcance. Ambos ataques son letales. Además cuenta con todo un surtido de armas ninja. Usa el movimiento de giro y rueda para ir esquivando y golpéale luego en la espalda y los costados para superar su guardia. Su abanico propina unos golpes de potencia media a corto alcance y puede ser difícil de bloquear.

La Daikatana es más lenta y pesada, con lo cual es más fácil de contrarrestar, de modo que a corto alcance puedes asestarle unos cuantos golpes propios. Usa la voltereta con giro para ponerte detrás de Kagami para poder castigar su retaguardia. Usa todas las sub-armas que te queden para ganar.

CONSEJOS

■ Tal vez no puedas matar a los civiles inocentes, pero sí puedes intoxicarlos para dejar tu camino libre de soplones. Pon un poco de arroz envenenado para atraerlos y pásalos a toda pastilla mientras se ahogan en su propio vómito.



■ Puedes causar una baja silenciosa al saltar. Usa el movimiento de la voltereta para acercarte a tu enemigo y ataca directamente. La velocidad de tu movimiento garantiza que siempre los golpearás antes de que tengan tiempo de girarse.

■ La primera vez que emprendas una misión, llévate un equipo mínimo. Así, en caso de fallar, sólo perderás unos pocos ítems.

■ Si te escasea el material, tira para atrás y vuelve a jugar en misiones anteriores. Recibirás ítems extra cada vez que completes un nivel.



GRAN MAESTRO

Para conseguir el codiciado rango de Gran Maestro, deberás hacer gala de una gran pericia. No sólo debes matar sigilosamente a todos los enemigos del mapa en cada una de las misiones, sino que no deben descubrirte ni una sola vez. Ya sabemos que parece imposible, pero bueno, de eso va lo de ser un Gran Maestro ninja: de intentar lo imposible y conseguirlo.

LISTA DE ÍTEMS

En total hay 20 ítems repartidos por el juego. Los iniciales son shurikens, erizos, poción curativa y arroz de colores. Otros ocho están ocultos en ciertos niveles, y los restantes se adquieren al superar un determinado número de niveles con el rango de Gran Maestro.

ÍTEMS OCULTOS	AYAME	RIKIMARU	TATSUMARU
MINA	Misión 8	Misión 7	Enemigos
BOTELLA DE AIRE	Misión 4	Misión 5	Misión 4
POLVO CEGADOR	Enemigos	Misión 9	Misión 2
CERBATANA	Misión 3	Misión 6	Enemigos
GRANADA	Misión 6	Enemigos	Misión 5
ANTÍDOTO	Enemigos	Enemigos	Misión 1
ARROZ ENVENENADO	Enemigos	Misión 4	Enemigos
BOMBA DE HUMO	Misión 9	Misión 2	Misión 6

ÍTEMS GRAN MAESTRO	RANGOS
GAS NARCÓTICO	2
CAMUFLAJE	4
FLECHA DE FUEGO	6
HOJAS DE SIGILO	10
ARMADURA	15
ALIENTO DE DRAGÓN	20
HOJA DE LA RESURRECCIÓN	25
HUESO	29

MISIONES DE **AYAME**

MISIÓN 1 **BANDIDOS DE LA MONTAÑA**

Ocultos en el pueblo rural, los bandidos apenas están equipados, pero usan a los campesinos para que descubran a los atacantes. No puedes matarlos, así que aléjate de ellos o darán la alarma. Los arrozales descubiertos no proporcionan muchos escondrijos, así que siempre que puedas no te separes de las cabañas.

A. Al lado izquierdo del mapa no hay guardias, pero sí muchos civiles. Deberás moverte en torno a ellos sin que hagan sonar la alarma.

B. El lado derecho está bien vigilado, pero a estos hombres los puedes eliminar sin problemas en vez de tener que evitarlos como a los civiles.

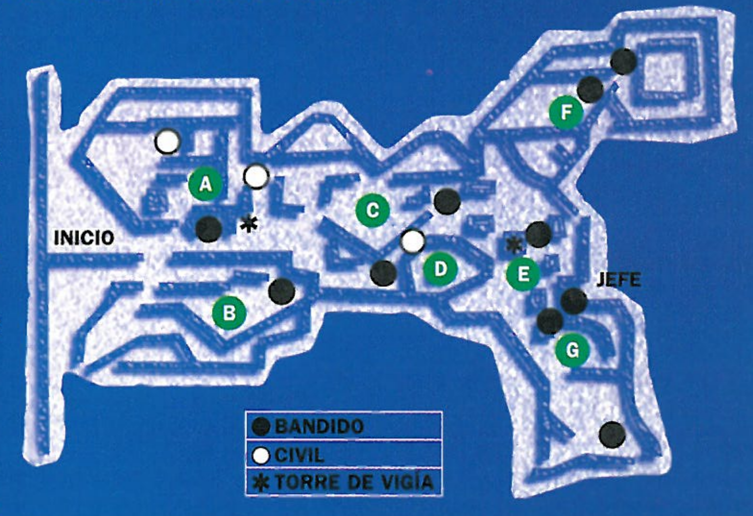
C. Aquí la mayoría de guardianes están en el borde del mapa, así que es fácil avanzar entre las cabañas sin ser visto.

D. Mira la caja que hay delante de la cabaña en ruinas para hallar una poción curativa. Espera a que el guardia se vaya antes de romper la caja para no alertarlo.

E. Ten cuidado al asaltar esta atalaya. Hay un guardia detrás que se enterará si haces ruido, aunque suele estar dormido.

F. Hay algunos escondites buenos entre las rocas desde los que atacar. Procura no desplazar ninguna chinita suelta.

G. Hay tres guardias cerca del escondrijo de Boron. Mátalos para poder trepar por el saliente sin que te molesten.







JEFE DE NIVEL



BORON, LÍDER DE LOS LADRONES

Arma: Gran mazo
Salud: 175
Dificultad: 7

Boron es bastante complicado para ser la primera pelea. Su martillo tiene un gran alcance (a distancia puede ser un incordio) pero, debido a su gran volumen, es fácil superarle. Ponte tras él a base de esquivas para coserlo a tajos. Usa shurikens si tienes, procurando mantenerle a distancia. Utiliza el ataque de la embestida con la espada.

Boron es bastante hábil con su mazo. No te reirás tanto cuando "notes" que se te pule 40 puntos por impacto. Usa tus armas de proyectiles para debilitar al líder de los bandidos antes de acercarte a darle la puntilla. Escóndete detrás de las rocas para lanzarlas sin problemas. Usa la embestida para sorprender a Boron durante un movimiento. Pero no intentes nunca interrumpir sus combos a corta distancia.

MISIÓN 2 **LADY KEI EN PELIGRO**

Debes registrar el castillo para dar con Lady Kei. No dejes ni un rincón sin comprobar. Ojo con las patrullas de samurais y con los ninjas del Alba Ardiente al acecho. Las pantallas marrones esconden cámaras secretas: usa tus cuchillos para atravesarlas. Procura evitar los escombros en llamas.

A. El patio no está bien protegido, pero hay samurais situados junto a cada entrada, y un guardia itinerante que dará el aviso en caso de ataque.

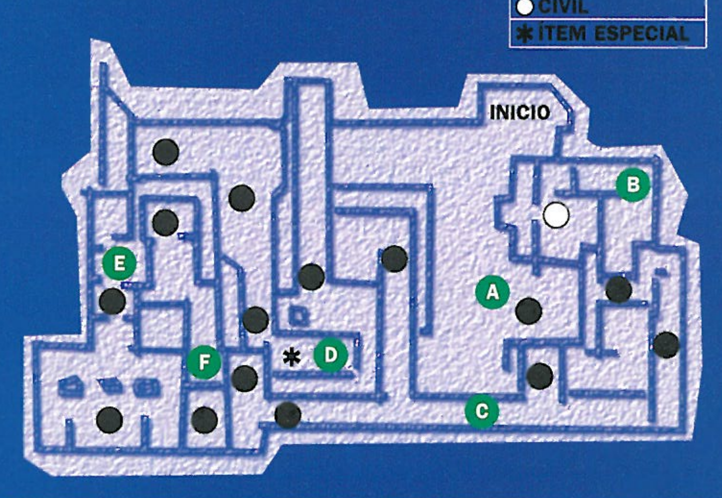
B. Pasa ante la atemorizada dama de honor para llegar a la sala. Rompe la caja para hacerte con una poción curativa, pero vigila con los samurais del Sur.

C. El largo corredor es bastante peligroso de recorrer, debido a la falta de cobertura. Debes moverte deprisa y soltar erizos para distraer a los guardias.

D. En el patio interior, junto a la fuente, hay una caja que contiene las granadas.

E. El interior de la torre principal está bien protegido. Usa las paredes y entradas para esconderte hasta que los centinelas vayan a una posición en la que te los puedas cargar tan tranquilo.

F. Ábrete paso por esta entrada para llegar a las aposentos de Lady Kei. Cárgate al guardia del rellano antes de doblar la esquina para encontrarla.







JEFE DE NIVEL



GENPU

Arma: Abanico de hierro
Salud: 250
Dificultad: 6

Este gordinflas va armado con un abanico que balancea torpemente. Sus golpes describen un amplio arco de ataque, así que no intentes esquivarlos haciéndote a un lado. Retrocede y endíñale algunas shurikens. Cuando haya intentado atizarte, se tambaleará hacia atrás; rodéalo y ponte detrás para darle un golpe limpio. Las bombas de humo van bien contra él: úsalas para aplicarle un buen combo de ataque. Cuando haya recibido la mitad de daños, este engendro seboso se largará.

El radio de ataque del abanico es enorme. En lugar de intentar esquivarlo, usa el botón de bloquear para que Ayame siga indemne. El gran tamaño de Genpu lo convierte en un blanco fácil para las shurikens y otras armas arrojadizas, y es tan lento que lo puedes circundar para atacar su retaguardia.

MISIÓN 3 **SALVAR A UNA PRINCESA**

La princesa ha sido raptada y debes rescatarla. Todos los enemigos poseen un silbato de alarma: si lo hacen sonar, la princesa será ejecutada y tú fracasarás. Ve por el perímetro del mapa, cargándote a los guardias aislados. Registra las cabañas para encontrar a la princesa.

A. Empiezas con un ninja a cada lado. Sin hacer ruido, avanza lentamente en cuclillas hacia el más cercano. Mátalo cuando llegue al final del camino.

B. Hay que despejar las dos torres de vigía antes de poder recorrer el valle con total seguridad. Un relámpago cuando no conviene los alertará a ambos.

C. Mata al samurai que deambula por entre los árboles y busca una caja entre la maleza que contiene la cerbatana.

D. Cuando llegas al valle sales del fuego para caer en las brasas. Usa los gruesos árboles para permanecer oculto y aguarda a que el enemigo venga hacia ti.

E. Si quieres conseguir el grado de Gran Maestro, asegúrate de comprobar el camino forestal. Está plagado de trampas, pero los últimos guardias corretean por aquí.

F. La princesa está oculta en la cabaña. Si no has matado a todos los guardias, hazlo antes de acercarte o perderás la oportunidad de conseguir el mejor rango.



MISIÓN 4 **ISLA DE KUBON**

La ensenada de la isla está escondida y unos bandidos chinos se han establecido ahí. Algunos llevan rifles y herirán de gravedad a Ayame si sale al descubierto. El agua te dará un respiro: zambúllete y escóndete hasta que los malos se vayan. Sigue la parte exterior del camino hasta hallar la entrada secreta.

A. Empiezas en una playa con dos rutas a elegir: el camino fácil de la izquierda por el mar, o el muy vigilado de la derecha.

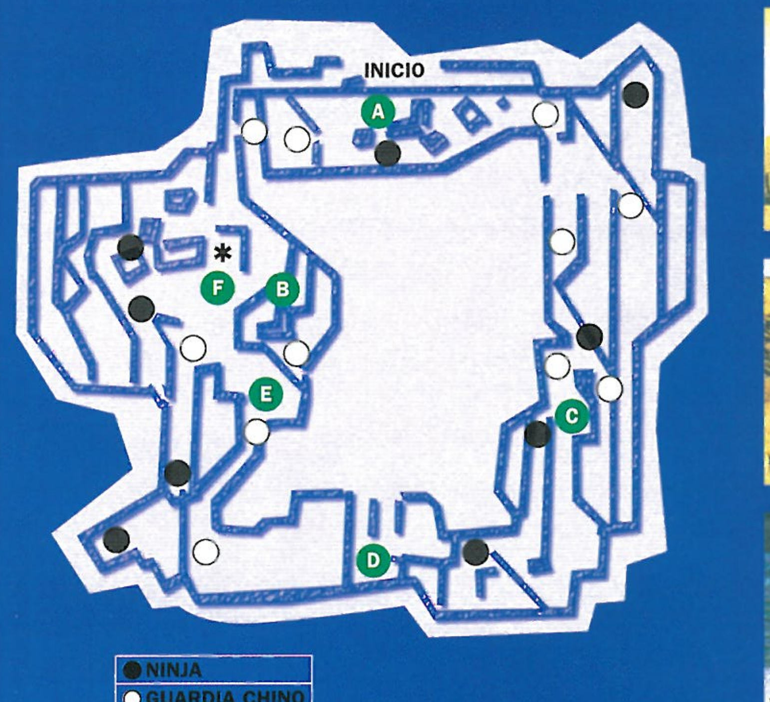
B. Mientras avanzas por el agua, trepa por las rocas y mata al guardia de este punto para agenciarte el ítem secreto de la botella de aire.

C. Los salientes elevados y los caminos tortuosos hacen que sea difícil orientarse entre las rocas. Llévate un poco de arroz de colores como ayuda.

D. No te separes del camino y vence a los dos guardias de aquí. Examina la caja para hallar una poción curativa. Procura no alertar al francotirador de la derecha.

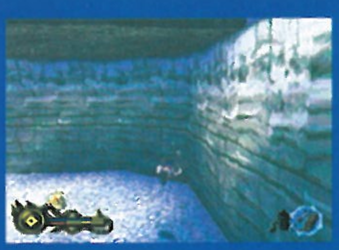
E. Puedes seguir la playa o bien ir por las rocas de aquí. Cruzar la playa te deja más expuesto, pero hay menos probabilidad de ser emboscado.

F. Si te acercas al barco por la izquierda, puedes nadar hasta él. Si vienes por la derecha, sólo has de saltar la valla para liberar a los prisioneros.









MISIÓN 5 **EL FUERTE DE LA ISLA**

El interior de la isla está también fuertemente protegido, con muchos soldados y asesinos chinos patrullando. Los riscos constituyen unos magníficos escondrijos en los que ocultarte. Debes dar con la prisión del extremo de la isla, oculta en la cantera abandonada.

A. Empiezas en los atracaderos, con poca vigilancia. No te molestes en romper las cajas, no tienen nada interesante. Enfila el camino y síguelo ladera arriba.

B. Si quieres el rango de Gran Maestro, no te olvides a los guardias del barco. Usa el gancho para cruzar y cárgatelos.

C. Sube la ladera siguiendo el camino. Hay fusileros cubriendo a los soldados profesionales. Sepáralos antes de atacar.

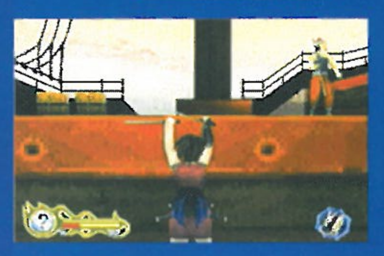
D. El camino que atraviesa los riscos te ocultará: síguelo y usa los escondrijos para despachar a los enemigos del paso.

E. La ruta más directa a través del paso te obliga a cruzar el puente de cuerda y el escondite de la montaña, ambos puntos repletos de guardias.

F. Hay guardias y una atalaya vigilando la vía de entrada a la prisión. Más te vale pasar entre los riscos de la izquierda que enfrentarte a ellos directamente.

G. Antes de avanzar hacia las puertas de la prisión, mira las cabañas del fondo a la derecha. Rompe las cajas que hay allí para conseguir una poción curativa.







JEFE DE NIVEL



UN TIPO CHINO

Arma: Espada Tai Chi
Salud: 100
Dificultad: 7

El líder de los negreros está armado con una espada Tai Chi de hoja ancha. Su ataque consta de tres partes, con dos cortes rápidos seguidos de un martinete giratorio. Bloquea los dos primeros golpes y da un paso atrás para que no te alcance el tercero. Tras el ataque perderá el equilibrio, permitiéndote endosarle algunos golpes rápidos.

La espada Tai Chi inflige serios daños, sobre todo si te da con el ataque del martinete. Guarda la distancia cuando ataque tu enemigo. Tras atacar, el esclavista chino perderá el equilibrio. Ve corriendo y propínale un combo As de Espadas o una buena embestida espada en ristre. Puedes usar la hierba larga de cerca de la prisión para esconderte y aprovechar para reponer tu salud. También puedes usarla para emboscar a tu nada honorable adversario.

MISIÓN 6 **PUEBLO EN CUARENTENA**

El pueblo está siendo atacado. Debes eliminar a los enemigos y encontrar al líder del Alba Ardiente para demoler a la oposición. No ataques a las víctimas de la plaga: se sobresaltarán y alertarán a los ninjas. Quédate en los tejados y desciende sobre el enemigo. Busca al comandante para que cese el ataque.

A. Empiezas en terreno elevado en el borde del mapa, con una perspectiva fantástica de la posición del enemigo para ejercer de francotirador.

B. El enemigo usa los tejados para detectar tu incursión. Usa las rocas para acercarte a los edificios, emplea el gancho y mata a los arqueros.

C. En medio del área edificada hay muchos ninjas. También hay una bomba de humo, y rompe la caja que hay cerca para conseguir una poción curativa.

D. En vez de acercarte directamente, ábrete paso por la parte "trasera" del pueblo. Los edificios son excelentes para cubrirse y no hay muchos guardias.

E. Los tejados de esta zona están infestados de francotiradores. Si se da la voz de alarma servirás de pato de feria: mantente cerca de los edificios.

F. La puerta que lleva al área del jefe está custodiada por un ninja y un rehén. Usa una cerbatana para encargarte del ninja antes de pasar corriendo al rehén.







JEFE DE NIVEL



LA SERPIENTE, LA BABOSA Y LA RANA

Arma: Katar, Naginata, Pies con zarpas
Salud: 50 cada uno
Dificultad: 3

Este trío del terror apenas servirá para que te ejercites un poco. Granadas, minas terrestres y erizos van bien, pero puede ser difícil darle a un blanco con los shurikens. Si esquivas sin parar, estos inútiles se matarán entre ellos. Con sólo 50 puntos de impacto por cabeza, la batalla está tirada mientras no te rodeen.

Pisale los talones a uno de tus rivales. Los otros dos atacarán desesperados a tu escudo humano mientras tú estás ahí tan ricamente cortando como si tal cosa. Deja caer erizos para debilitar a tan terrible (pfff...) trío. Cuando los pisen se pondrán a bailar como locos, permitiéndote continuar con unas cuantas estocadas. El trío se dedica a atacar, no a defender. Tras haber intentado darte, abalánzate contra ellos y echa mano de un combo.

MISIÓN 7 **LA COLINA DEL CEREZO**

Mientras sigues al Alba Ardiente debes franquear esta azarosa zona. Usa el terreno elevado para escudriñar el área en busca de emboscadas. Usa la cerbatana para cargarte a los guardias que acechan por parejas. Busca los montículos de tierra: significan explosivos. Procura no luchar, porque si no atraerás una atención no deseada.

A. Empiezas en el valle profundo, con muchos ninjas apostados en terreno elevado. Manténte cerca de las rocas y no podrán atisbarte.

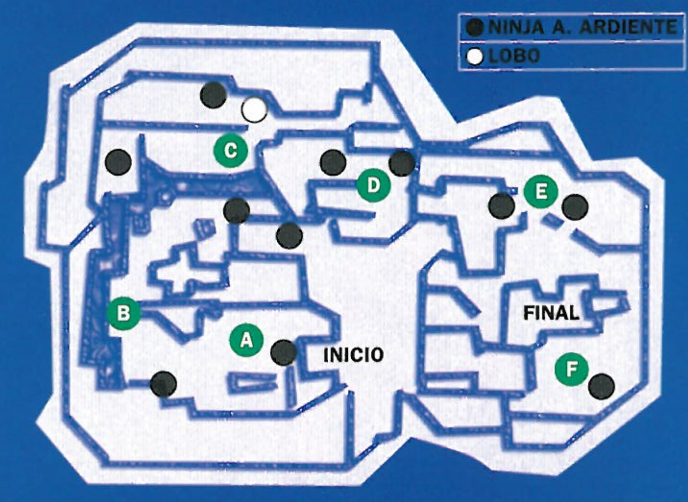
B. El río está patrullado por ambas orillas, y lo observan desde arriba. No intentes cruzarlo (harás mucho ruido) y ve por los árboles hacia terreno elevado.

C. Hay dos guardias en lo alto de la catarata: intenta sacar a uno de la cobertura de los árboles y luego atrae al otro hacia ti para poder cepillártelo.

D. Con poco espacio para maniobrar y muchos guardias, el paso es difícil de franquear. Distráeles con shurikens antes de intentar pasar corriendo.

E. Los ninjas de esta zona están bien equipados. No te enzarces en un tiroteo a menos que quieras que acaben contigo.

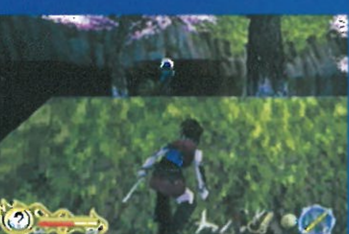
F. Encárgate del último guardia y acércate con cuidado a la arboleda. Estáte atento a Kagami y Tatsumaru para saber más acerca del Alba Ardiente.

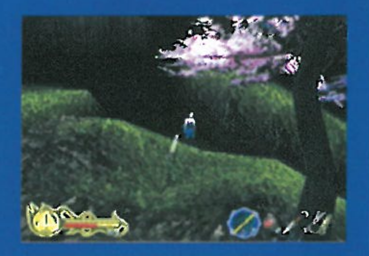












MISIÓN 8 **PERSIGUIENDO A TATSUMARU**

El bambú oculta tu avance, pero también proporciona escondites al enemigo. Muévete despacio y asegúrate de que los rivales están solos antes de atacar. Si suena la alarma, enseguida estarás rodeado. No te separes de los márgenes del bosque y aléjate de los claros.

A. Aparte de unas pocas rocas, el terreno está bastante despejado. Asegúrate de encargarte de ambos guardias antes de intentar cruzar a la parte Norte del mapa.

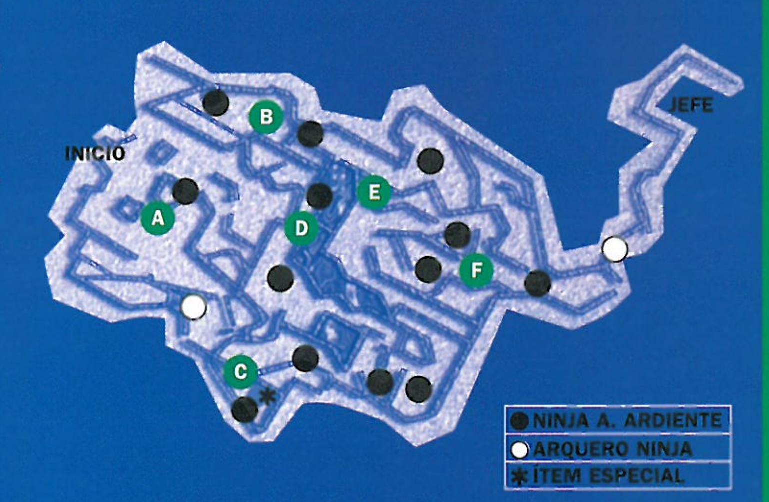
B. El lado izquierdo del mapa está bien vigilado, pero hay más sitios para cubrirse. No pierdas de vista tu círculo KI para cerciorarte de que el enemigo no se acerca demasiado.

C. Salta la trampa y mata al ninja dormido. Examina la caja que custodiaba para echarle el guante a la mina terrestre, que viene de perlas al hacer frente al tigre del final de nivel.

D. Usa una cerbatana para despachar al guardia del puente. Avanza despacio y mira a ambos lados al cruzar.

E. Con el máximo silencio, muévete de árbol en árbol. Los ninjas de esta área se cubren unos a otros: procura no atacarlos si puedes evitarlo. Si no puedes, busca cobertura enseguida.

F. Busca con cautela la entrada del camino secreto, protegido por dos ninjas. Usa arroz envenenado para hacerlos salir.







JEFE DE NIVEL



TIGRE BLANCO

Arma: Garras y dientes afilados
Salud: 250
Dificultad: 9

Un jefe muy complicado. Tiene la molesta costumbre de derribarte y arañarte la espalda cuando te levantas. Manténte algo lejos y usa minas y erizos para frenarle. Utiliza shurikens y bombas de humo para crear una abertura, y entonces carga con un ataque en embestida. Da una voltereta hacia atrás para poner tierra de por medio.

Usa el arma secreta de la mina terrestre para volar al tigre. Esto te dará el margen necesario para emplear armas de proyectiles. Usa los arbustos de bambú del rincón del fondo para esconder a Ayame y que ésta pueda seleccionar armas o reponer su salud con una relativa seguridad. Tras aturdir a la bestia con humo, arremete con a la espada en alto para causarle el máximo daño. Por lo general no bloqueará ninguna parte del ataque.

MISIÓN 9 **LAS CUEVAS DE KANSEN**

Pobladas por ninjas de élite y plagadas de trampas, las cavernas son difíciles de traspasar. Aléjate del agua para no alertar a los guardias y acomételos de uno en uno para que no te rodeen. Avanza despacio por los túneles, comprobando las paredes y el suelo en busca de trampas. Consulta el mapa constantemente para no perderte.

A. Como con la misión de Rikimaru, esta área es una gran trampa. Si te caes a la laguna, recibirás una lluvia de flechas.

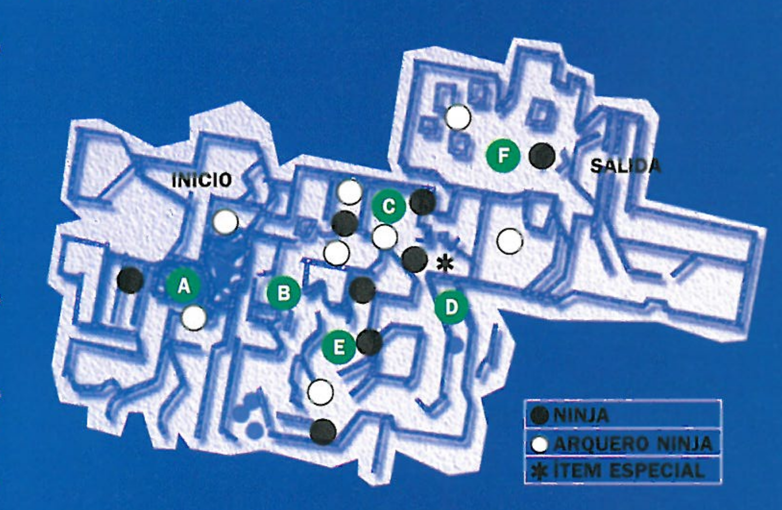
B. Usa la cerbatana para ocuparte de los guardias de delante de la jaula. Luego sube mediante el gancho a lo alto de la estructura y cárgate al último guardia.

C. Ojo con las trampas. Aquí encontrarás cerbatanas, minas terrestres y trampas sonoras: un paso en falso y se acabó.

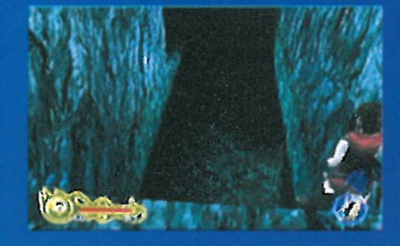
D. Mira en el contenedor amarillo para hallar las bombas de humo. Úsalas para ahogar y confundir al enemigo mientras pasas por los muelles.

E. Los túneles que llevan a los muelles tienen una fuerte protección. Si llevas arroz envenenado, úsalo para distraer a los guardias. En cuanto se hayan dividido, liquídalos.

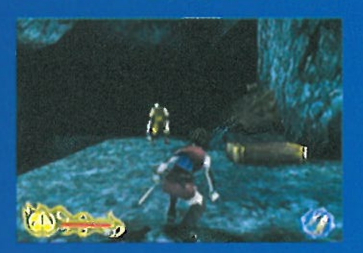
F. Pasa rodando por el puerto y usa cajas y mesas para ocultarte. Hay unos pocos guardias, pero pueden pedir refuerzos, así que tómate tu tiempo.











MISIÓN 10 **EL DEMONIO DEL FUEGO**

El interior de la nave está infestado de mortíferos ninjas, todos fuertemente armados y con el radar a punto contra los intrusos. Casi siempre investigarán una perturbación. Usa pilares y cajas para ocultar a Ayame. Agáchate en lo alto de las cajas para que no te descubran. Debes encontrar la cubierta de mando para completar esta misión.

A. **El pasadizo se bifurca en este punto. Puedes seguir la ruta directa a través de la bodega del barco, o bien ir por encima de la cubierta siguiendo un camino más largo pero más seguro.**

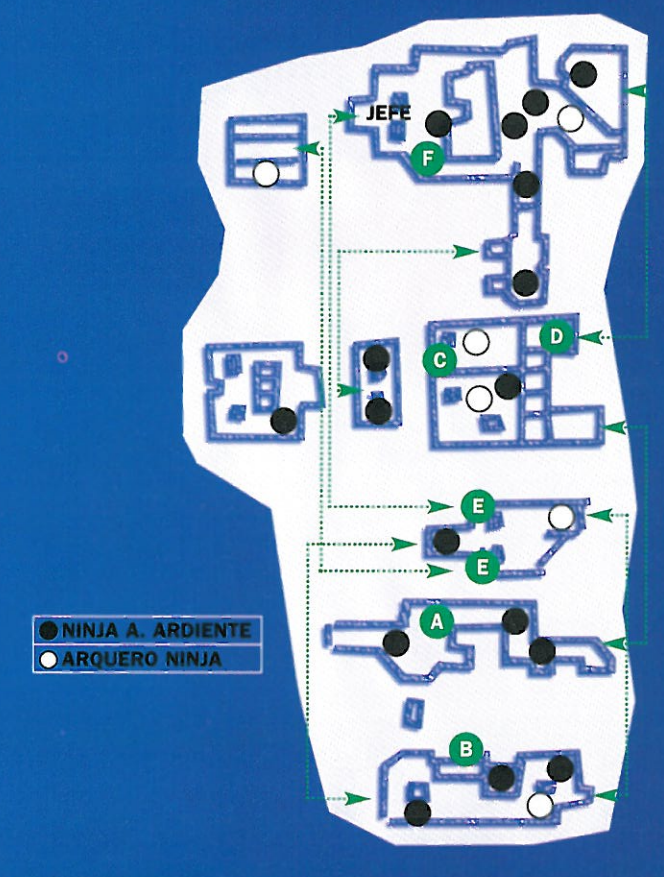
B. **Ábrete paso a tajo limpio por entre la barrera. Hay un guardia al otro lado de la puerta. Espera a que tu indicador KI descienda antes de entrar.**

C. **Dentro, los pantoques, los pilares y las cajas componen un terreno traicionero. Usa las cerbatanas para encargarte de los guardias y bombas de humo para ocultar tu avance.**

D. **Mira arriba para avistar el saliente elevado. Usa el gancho para alcanzarlo y agáchate en cuanto llegues a él. Ahora estarás en la bodega de carga principal, fuertemente custodiada.**

E. **Usa estas escaleras ocultas para bordear la bodega y seguir una ruta más rápida y segura. Hay unos pocos ninjas a lo largo del pasadizo, pero es fácil pasarlos con arroz envenenado.**

F. **Mata al último guardia de la cubierta de proa. Acércate a las escaleras de la derecha para enfrentarte a Genpu por última vez. Ten las armas desenfundadas y las granadas a punto.**















JEFE DE NIVEL 1



GENPU

Arma: Dos grandes porras
Salud: 300
Dificultad: 7

El desmañado Genpu empuña dos enormes porras. Es lento y a Ayame le resulta fácil esquivarlo, pero no deja de apartarse a un lado para intentar abrir un resquicio. Si alcanza a Ayame, ésta perderá casi la mitad de energía a causa de sus poderosos golpes. Usa minas terrestres contra este botarate torpón para agotarlo. Deberías usar el ataque de embestida espada en ristre para penetrar en su guardia, donde no puede usar sus porras con eficacia.

Aguarda a que Genpu efectúe su combo de tres impactos. Luego apártate enseguida a uno de sus flancos y golpea. Usa minas terrestres para tumbar a esa abominación. Él intentará sortearlas, así que prepárate a atraerlo a una trampa. No te molestes en intentar desarticular el combo de Genpu o sufrirás grandes daños. Manténte a corta distancia para penetrar en su guardia.

JEFE DE NIVEL 2



TATSUMARU

Arma: Artes marciales
Salud: 100
Dificultad: 8

Tatsumaru lucha con las manos desnudas, soltando combos rápidos y poderosos. Es muy difícil esquivarlo, así que ni lo intentes. Pásalo corriendo cuando haya terminado el ataque y propínale un ataque con embestida. Si se sube a la baranda, inmovilízalo ahí y ataca: estarás demasiado bajo para que él te acierte. Tatsumaru tiene todas las armas ninja a su disposición. Prepárate para una lluvia de granadas, bombas de humo y shurikens.

Tatsumaru ataca sin problemas en todas las direcciones, así que hacerte a un lado no te servirá de mucho. Una vez que esté lejos, saltará de caja en caja, lanzando unas armas mortales. Respóndele usando unas pocas volteretas para cubrir el hueco. Intenta atrapar a ese cretino sin criterio en el borde del barco. Entonces puedes golpearle los tobillos mientras sus propios ataques te pasan sin peligro por encima de la cabeza.

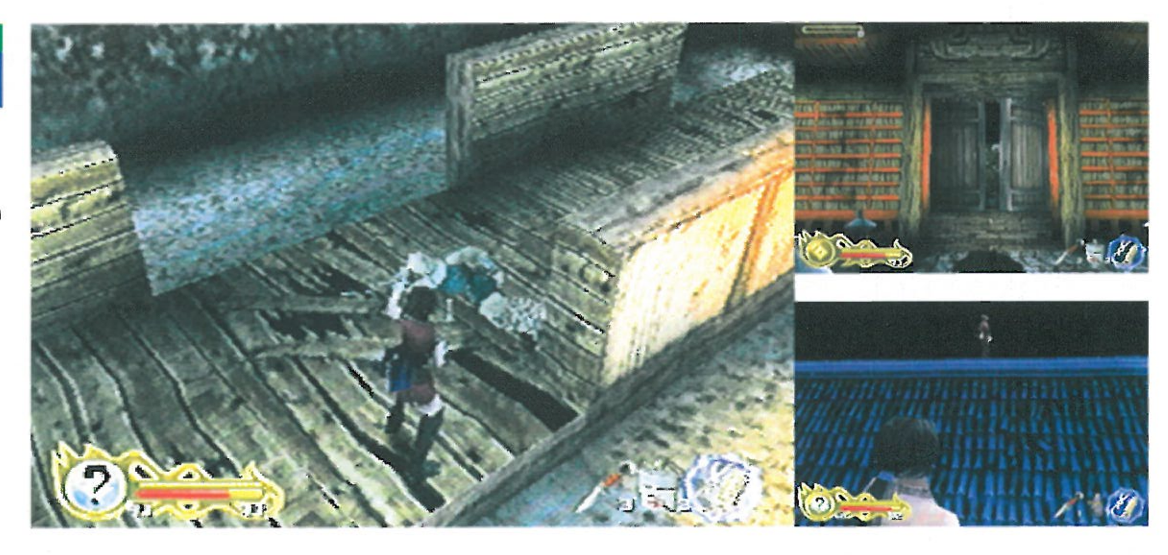
CONSEJOS

■ El tiempo es primordial. Si no completas las misiones lo bastante rápido, la mejor calificación a la que puedes aspirar es Maestro Ninja. Para conseguir el rango de Gran Maestro debes ser tan rápido como sigiloso.

■ Al completar cada misión con una calificación de Gran Maestro obtendrás un excepcional ítem secreto, a menos que ya haya un ítem secreto oculto en ese nivel.

■ La mejor arma es la paciencia. No te apresures y esperes matar a todo aquél que se cruce en tu camino. Puedes evitar un complicado duelo a espada si aguardas lo bastante. Incluso los guardias más obstinados acabarán dándote la espalda.

■ Usa el salto con giro para ponerte detrás de un adversario en un duelo y ejecutar un combo rápido contra su desprotegida retaguardia.



■ Cuando haya un enemigo cerca que no puedas ver, fíjate en el número KI del rincón inferior izquierdo. Si desciende, es que se aleja de ti. Esto te dará una oportunidad de buscarlo sin ser detectado.

■ Vete a terreno elevado siempre que puedas. No sólo te mantendrá a salvo de los ojos de tus enemigos, sino que además te permitirá comprobar el terreno que tienes delante.

■ Al repasar el mapa, toma nota de las características del terreno que podrían ocultarte, para tener sitios en los que esconderte de tus perseguidores si te descubren.

■ Si no hay dónde ocultar los cuerpos de los caídos, tíralos al agua o arrástralos sin más a las sombras, donde no es fácil que los descubran.

■ A los animales salvajes cuesta acercarse a hurtadillas. Las shurikens los pelarán al instante; lleva algunas cuando luches en los montes.

MISIONES DE **TATSUMARU**

MISIÓN 1 **UNA SOMBRA**

Enviado para desbaratar el traicionero ataque del castillo de Gohda, Tatsumaru debe subir a los tejados en busca del líder de los enemigos. Los samurai están bien protegidos; los lanceros son complicados debido a su gran alcance. Tírate sobre ellos desde arriba, pero ten cuidado con las patrullas de ninjas.

A. Esta entrada conduce al exterior del castillo, dándote acceso a las murallas principales. Hay dos samurais de guardia. Acométélos cuando estén separados al máximo.

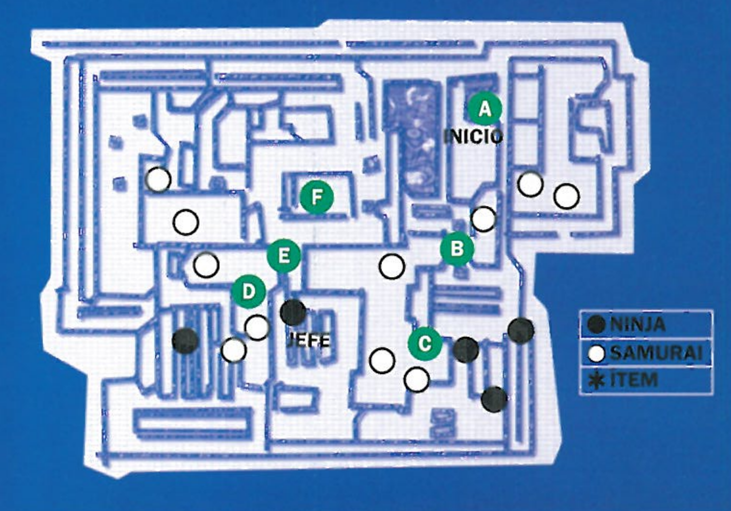
B. La segunda serie de puertas conduce al patio principal. Desde aquí puedes llegar a cualquier parte del castillo. Ojo con los vigilantes ninja de los tejados.

C. Oculto en el rincón y custodiado por uno de los leales siervos de Gohda, se halla el antídoto. Este práctico ítem invierte los efectos de la cerbatana.

D. Los samurais de Gohda y Toda se están dando de piños. Entra a saco y echa una mano si ves un resquicio. Estarán distraídos, así que es una buena ocasión para causar bajas fáciles.

E. Súbete a este tejado para llegar a los niveles superiores. Usa tu gancho para llegar a las galerías superiores.

F. Sube por la baranda y encárgate de los guardias ninja. Sigue subiendo por la torre principal hasta llegar al tejado.







JEFE DE NIVEL



SAIRU, EL DRAGÓN AZUL

Arma: Kasagari
Salud: 150
Dificultad: 8

Pertrechado con todas las armas ninja y equipado con una hoz y una cadena, Sairu no es ninguna perita en dulce. El bicho intentará engancharte por los lados para atravesar tu guardia. Muévete sin parar y ataca sólo cuando te muestre la espalda o los costados. No te alejes demasiado de él o usará bombas de humo y granadas. Usa el movimiento de giro y voltereta para ponerte detrás de él y asestarle un golpe vil.

La hoz y la cadena de Sairu atacan desde todos los ángulos. Manténte cerca y no dejes que te ataque a la espalda o los costados. Intenta endosarle algunos golpes secos entre cada uno de sus cortes. Usa tus ruedas y volteretas para flanquearle y atízale con tus combos en su lado ciego. Procura no caer del tejado, no bajes la guardia y ve apartándote a un lado si se queda quieto demasiado rato.

MISIÓN 2 **LA CABEZA DE LORD TODA**

Ésta es muy parecida a la misión de Rikimaru. Lucharás con los mismos guardias: unos samuráis de fuerte blindaje. No te separes de matorrales y árboles para superar sin problemas las defensas principales. Ve sólo a por aquellos blancos en los que surja la ocasión claramente. Presta especial atención a la hora de luchar cerca de torres de vigía, ya que los hombres de arriba pueden ver a lo lejos. Elimina primero estas atalayas para mantener la integridad de la misión.

A. Empiezas entre las palizadas y los escudos de flechas, que constituyen unos escondites ideales. Con el máximo sigilo posible, en cuclillas, examina las inmediaciones en busca de atacantes.

B. En el borde del campamento, escondido en el bosque, está el polvo cegador. Corta a los samuráis en juliana y recoge este práctico ítem.

C. Dos guardias patrullan esta zona. Espera a que lleguen a los límites de su ruta de patrulla y pásalos corriendo o échateles encima.

D. Las atalayas son difíciles de eliminar aquí. No le quites ojo al guardia de la torre del fondo. Cuando se gire, da un brinco y degüella al guardia más cercano antes de encargarte de él.

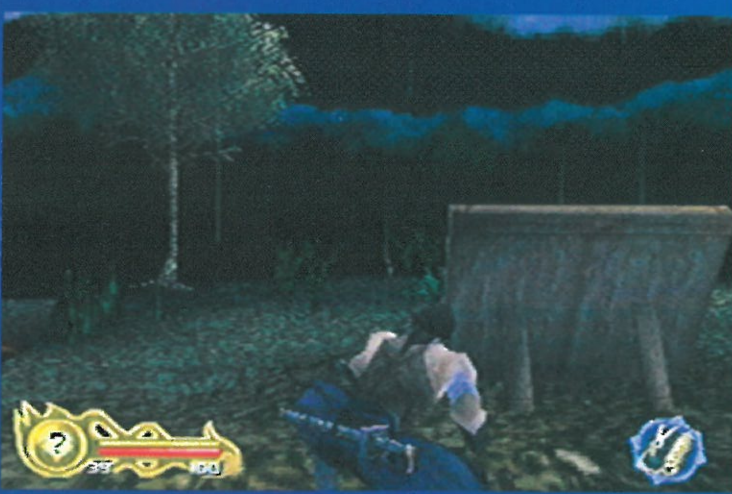
E. Hay un grupo de tres guardias encima del saliente. Cargárselos es muy complicado, o sea que mejor los evitas.

F. La entrada del campamento principal de Toda se encuentra aquí dentro. Cerca hay dos samuráis, así que asegúrate de tener las armas a mano.















JEFE DE NIVEL 1



LORD TODA

Arma: Daikatana
Salud: 150
Dificultad: 7

Lord Toda no es especialmente difícil por sí solo, pero lo respaldan un arquero y un lancero. Puedes ser un fullero de narices y echar a correr en círculos: el arquero acabará matando a Lord Toda. Sin embargo, si quieres despachar en un santiamén a este trío, ve primero a por el arquero, usando erizos para frenar a los otros dos agresores. Luego intenta situar a Lord Toda entre tú y el lancero. Deberían alcanzarse mutuamente, permitiéndote luego rematarlos.

Con el apoyo de dos samuráis, Lord Toda te arrinconará y atrapará enseguida. Muévete en círculos por el escenario para dividir su ataque. Cárgate primero al arquero: es la principal amenaza, ya que puede acertarte desde cualquier punto del escenario. Luego ataca al propio Toda, asegurándote de que el lancero esté lejos. Los ataques de Toda son potentes pero lentos. Acércate y Tatsumaru podrá endilgar un buen combo de tres impactos antes de que Toda sepa qué está pasando.

JEFE DE NIVEL 2



KAGAMI

Arma: Daikatana
Salud: 120
Dificultad: 7

Justo después de luchar con Toda, te las ves con Kagami. Dado que es una maestra ninja, viene con el equipo completo, sobre todo granadas y bombas de humo. No dejes que se aleje o te mostrará encantada el significado de 'dolor por explosivos'. Su habilidad con la espada no puede compararse a la de Tatsumaru, así que acércate en cuanto puedas y acaba con ella cuerpo a cuerpo.

En los ataques de largo alcance, Kagami es formidable, así que mantén una corta distancia entre ambos y aprovecha el hecho de que su pericia con la espada está casi bajo mínimos. Acércate a esa pécora blindada y zúrrala a base de bien. Justo cuando creías que el Alba Ardiente se pararía en seco, el tiempo hace una de las suyas. El saliente se hunde cuando Kagami ha perdido la mitad de energía.

MISIÓN 3 **ESCASEZ DE TRABAJO**

En este nivel sólo podrás noquear a los guardias. Aparte de los guardias azules, también hay civiles de rojo. A éstos no los puedes dejar sin sentido, pero darán la voz de alarma. Si te descubren, tu misión habrá fracasado. Llévate un montón de shurikens para enfrentarte a los lobos que infestan el pueblo.

A. Las callejuelas están abarrotadas de aldeanos que se cubren unos a otros. Lo mejor es atacar desde los tejados cuando miran al otro lado.

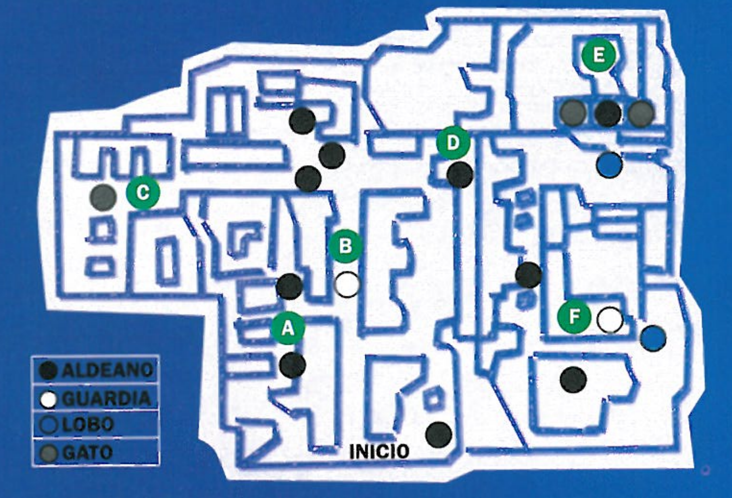
B. La calle principal está relativamente desprotegida, pero hay una fastidiosa campesina. En la parte alta de la calle hay una atalaya con dos guardianes.

C. No hay nada en la plaza salvo un gato. Su maullidos despertarán al guardia dormido del Norte, así que aléjate de él.

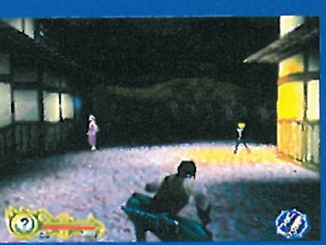
D. El guardia del puente varía su ruta de patrulla y es difícil pillarlo por sorpresa. Agazápate junto a las barandas del puente y aguarda a que pase junto a ti.

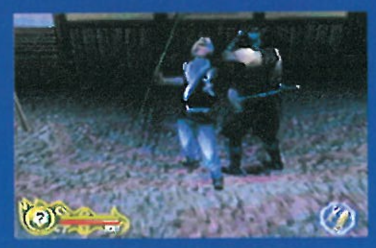
E. La vivienda del labriego está bien protegida. Hay un lobo, un gato y un campesino al acecho. La única persona a la que puedes capturar aquí es el hombre de los árboles, abajo.

F. Sube a los tejados del pueblo principal. Ello te permitirá eludir a los muchos guardias y aldeanos de debajo, para poder así dedicarte a tus blancos.













MISIÓN 4 **PROTEGIENDO EL PUERTO SECRETO**

Debes vencer a todos los samurais que atacan el puerto. Sigue habiendo trampas y la mayoría de samurais empuñan una lanza: no intentes enfrentarte a ellos cuerpo a cuerpo. Si te descubren, escóndete entre las rocas y espera a que el perseguidor se canse antes de volver para causar una baja silenciosa. Al final te encontrarás con el Maestro de Armas.

A. Como en la misión de Rikimaru, los salientes son buenos escondites. Agáchate debajo de los peñascos y podrás pillar a los guardias por sorpresa.

B. Detrás de la cabaña, en un saliente de roca, se encuentra el secreto de la botella de aire. Derrota al arquero de guardia para hacerte con ella y ganar un acceso casi ilimitado al agua.

C. En esta zona hay trampas pero pocos guardias. Manténte lejos y cruza la playa procurando no perder pie.

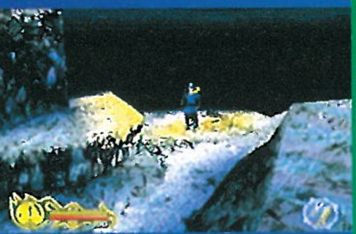
D. Los riscos junto al agua son buenos puntos de emboscada para el enemigo. Al llegar a la orilla mata al arquero que hay en la pequeña isla de roca.

E. La entrada al muelle está protegida por un solo arquero. Aléjalo del fuego con una shuriken y mátalo cuando investigue.

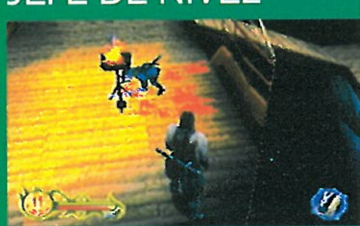
G. El barco lo vigilan un lancero y un arquero. Usa la botella de aire para acercarte al máximo antes de atacar.







JEFE DE NIVEL



EL MAESTRO DE ARMAS

Arma: Katana, Naginata
Salud: 120
Dificultad: 8

Puede que el Maestro de Armas sea viejo y lento, pero no deja de ser muy peligroso. Blande su Naginata con gran destreza, causando graves daños a larga distancia. De cerca, recurre a su Katana para asestar golpes rápidos y nocivos. Usa cualquier arma de proyectiles que tengas para mermar su pequeña barra de energía. Su bajo centro de gravedad te obliga a apuntar con tiento, aunque si usas granadas será un blanco fácil.

El maestro siempre va agachado: usa ataques bajos o con salto para tener ventaja sobre él. La Naginata describe un amplio arco de ataque: ni siquiera a gran distancia estarás a salvo de su potencia. Avanza despacio y prepárate a bloquear de inmediato. Usa tu voltereta hacia delante para saltar por encima de él y endiñarle unos cuantos impactos antes de que se gire.

MISIÓN 5 **SIN PIEDAD**

Debes erradicar a los samurais que defienden el pueblo. Los aldeanos advierten tu presencia, pero no puedes matarlos porque recibirías una enorme cantidad de puntos de penalización. Permanece en los tejados, donde sólo te enfrentas a samurais; éstos no varían sus rutas de patrulla y no harán nada fuera de lo habitual. Las cerbatanas van de maravilla. Avista a tus enemigos desde arriba, déjate caer y dales para el pelo.

A. **No te acerques al lavadero: hay muchos aldeanos. Manténte en terreno bajo para circunvalar la zona.**

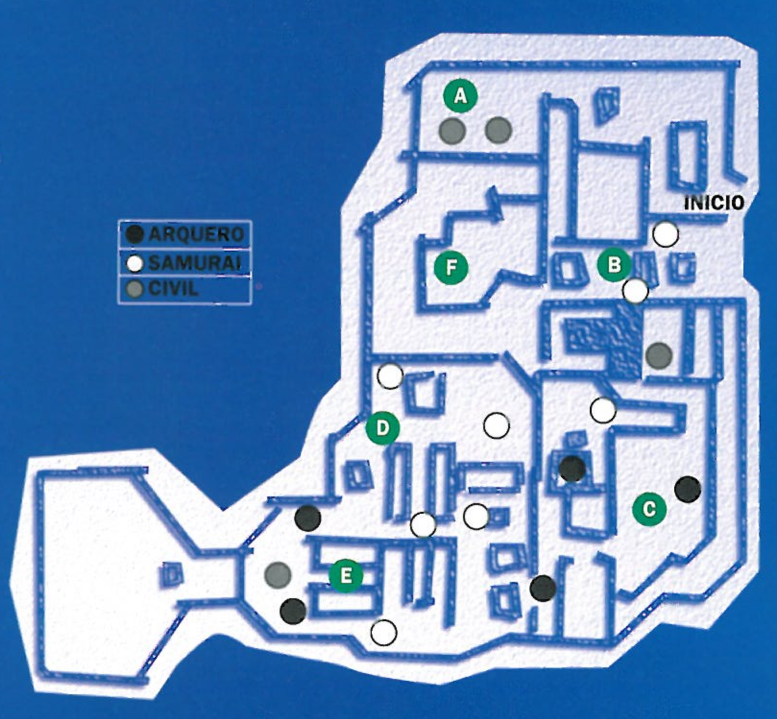
B. **Delante del punto de inicio hay dos guardias. Sube a los tejados y cárgatelos cuando doblen la esquina.**

C. **El pequeño arrozal del Nordeste está cubierto por arqueros. Evita esta zona y procura no ir por el agua. Rodea sus bordes, cubriéndote con las casas.**

D. **Escóndete cerca de la cabaña y destripa al lancero. Hecho esto, toma la granada de la caja amarilla.**

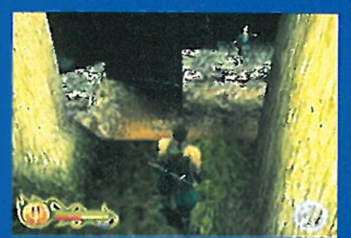
E. **Ve a los tejados. Los guardias patrullan de dos en dos. Lanza una shuriken para llamar su atención y liquídalos cuando se separen.**

F. **La pileta de la colada está protegida por un solo arquero. Si los aldeanos te ven, podrá matarte desde cualquier punto. Conviértelo en objetivo prioritario.**









MISIÓN 6 **ASALTO AL PUEBLO NINJA**

El pueblo está protegido por ninjas retirados que no son muy ágiles pero sí muy hábiles con las armas. Usa los edificios y el terreno escarpado para ocultarte. Aquí no tienes por qué matar a todos los enemigos: sólo has de abrirte paso hasta la casa de Shiunsai, encima del área de la playa, y medirte con él.

A. **La pista americana está fuertemente protegida. Presta especial atención al arquero del puesto elevado. Está protegido por dos guardias itinerantes, uno en el saliente inferior y el otro arriba.**

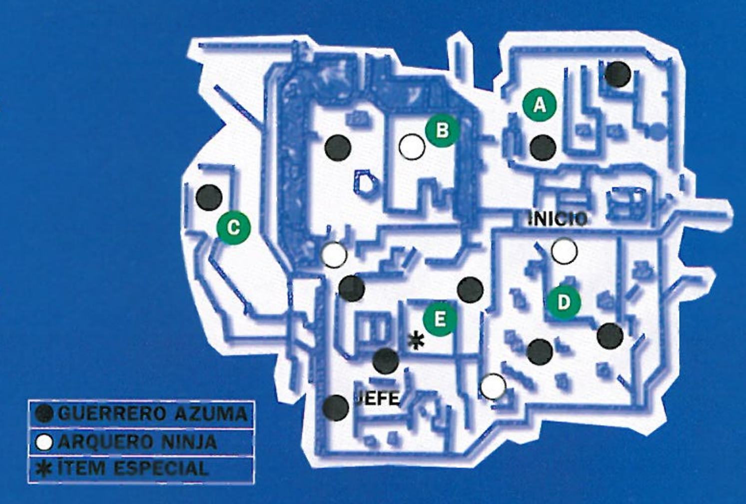
B. **El guardia vigila la vía de entrada al complejo principal del pueblo. Salta el hueco acuoso; no lo cruces corriendo o alertarás al arquero y al espadachín.**

C. **Dos ninjas habitan el bosque de bambú. Si vas tras una puntuación perfecta, no te los dejes. No chapotees en el agua o irán a por ti ipso facto.**

D. **Esta zona está cubierta por dos arqueros, uno en los árboles y uno en lo alto del precipicio. Avanza despacio de árbol en árbol y cárgate primero al tío de arriba, para luego ocuparte de su colega.**

E. **Apaliza al viejales que vigila la cabaña de suministros y explórala para hallar una útil bomba de humo**

F. **Trepa el saliente y vete a la casa de Shiunsai, protegida por dos ninjas. Sube al tejado y salta sobre ellos.**







JEFE DE NIVEL



MAESTRO SHIUNSAI

Arma: Katana
Salud: 120
Dificultad: 8

Viejo lo es un rato, pero de tonto no tiene un pelo. Shiunsai ataca usando su dominio del Iajutsu (desenfundado rápido). Esta habilidad le permite desenvainar su espada y cortar con un solo ademán para asestar un golpe veloz e inesperado. Cuenta con abundantes armas ninja, pero prefiere luchar con honor. Aprovéchate de esto y rocíalo de bombas de humo y shurikens. Emplea tu movimiento de esquiva lateral para atacar sus flancos y eludir sus tajos.

El Maestro Shiunsai asestará sus estocadas sin darte apenas tiempo para reaccionar o bloquear. Usa tus armas ninja para reducir su exigua barra de salud antes de acercarte a matar. Shiunsai es duro, pero no invencible. El limitado espacio de la barraca hace difícil que no te atrape. Hazte a un lado enseguida y dale por la retaguardia.

MISIÓN 7 **EL ÚLTIMO ALBA**

La nave ha sido invadida por samurais de Gohda. Debes frenar su avance matando a todos los samurais del barco. Sólo entonces te las verás con el tío del parche en la confrontación final. Debes causar el máximo posible de bajas sigilosas a fin de conservar una buena salud con la que hacer frente al final boss. No es aconsejable luchar de cerca con arqueros y lanceros.

A. **La cubierta de proa está plagada de samurais. Manténte en el borde de la cubierta y cárgatelos uno a uno, escondiendo sus cadáveres si puedes.**

B. **Vete a terreno elevado en la cubierta de cañones. Acuchilla al samurai y usa su puesto de vigía para calcular los movimientos de los dos hombres de debajo y poder pillarlos por sorpresa.**

C. **Las cubiertas de popa son bastante oscuras, con lo cual tu avance es relativamente seguro. Agazápate debajo del saliente y encárgate del arquero. El tipo de encima no debería descubrirte.**

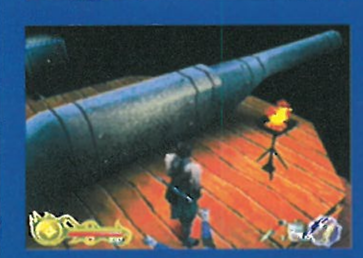
D. **Avanza despacio a lo largo de los pasillos del lado de estribor, fuertemente vigilados. Ten cuidado de no descubrirte y de no caerte por las barandas.**

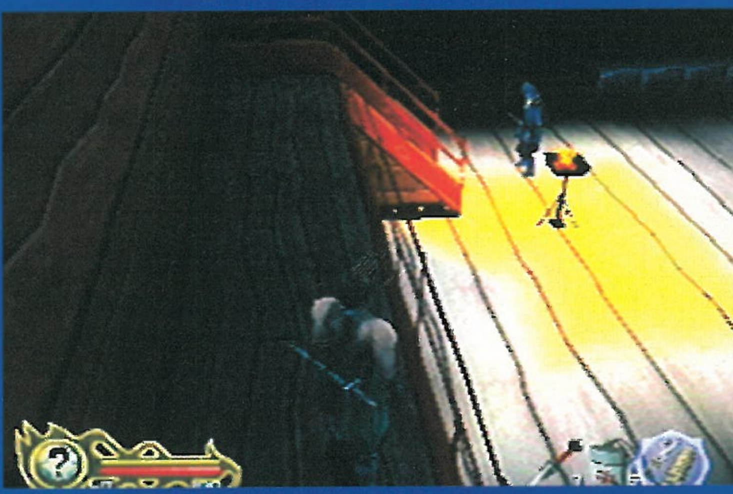
E. **Cruza la plancha y entra en la nave de embarque para encontrar a un samurai. Este tío puede ser difícil de derrotar. Para vencerlo no te separes de las áreas en penumbra junto a los braseros.**

F. **Las áreas elevadas de la cubierta de artillería de estribor están infestadas de enemigos. Usa paredes y barandas para camuflarte. Si te descubren, escóndete en el camarote central.**

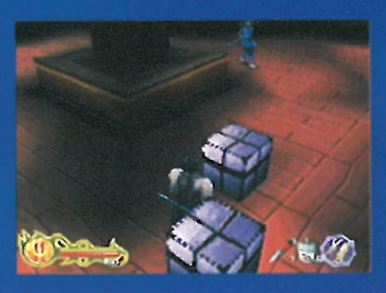






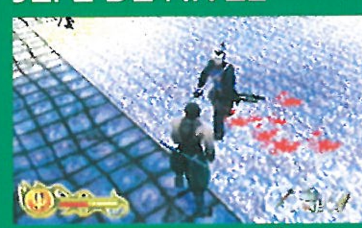








JEFE DE NIVEL



MAESTRO ESPADACHÍN

Arma: Katana y Wakizashi
Salud: 250
Dificultad: 9

El Maestro Espadachín es un experto en la variedad Niten Ichi Ryu. Esto le permite usar espadas cortas y largas con la misma habilidad. Como te espera un aluvión de ataques, deberás servirte de las armas de proyectiles para abatir a este sujeto. Usa toda cobertura que puedas y escóndete. Atácalo cuando te dé la espalda; es de cobardes, pero surte efecto. Estáte atento a su ataque imposible de bloquear: cuando cruza las espadas, esfúmate.

Con sus dos espadas, este tío es el jefe más duro de todos. Usa todas tus armas de proyectiles para derribarlo. Intenta pillarlo por sorpresa usando tus dotes para la ocultación. Cuando el Maestro Espadachín cruza las armas, es que está a punto de lanzar un ataque imposible de bloquear. Da un paso atrás de inmediato o bien apártate con una voltereta. La única forma de derrotar a este individuo es esconderte y apuñalarlo por la espalda. Agáchate y aguarda a que el símbolo KI pase de rojo a morado antes de atacar.



PLANETSTATION Y UBI SOFT TE REGALAMOS

10 FABULOSOS RAYMAN 2

SORTEAMOS 10 *RAYMAN 2* QUE ÚNICAMENTE PODRÁN CONSEGUIR AQUELLOS *RAYMANÍACOS* QUE CONTESTEN CORRECTAMENTE LA SIGUIENTE PREGUNTA:

¿A QUÉ GÉNERO PERTENECE *RAYMAN 2*?

A PLATAFORMAS
B OROFORMAS
C DEFORMAS
D LUCHA A LA PATA COJA

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
PlayStation

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:

CONCURSO RAYMAN 2 (PLANET 25) PLANETSTATION Editorial Aurum C/ Joventut, 19 08830 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

_Aceptar las bases del concurso.
_No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
_Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
_El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias).
_Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 4 de diciembre en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 27 de PlanetStation.

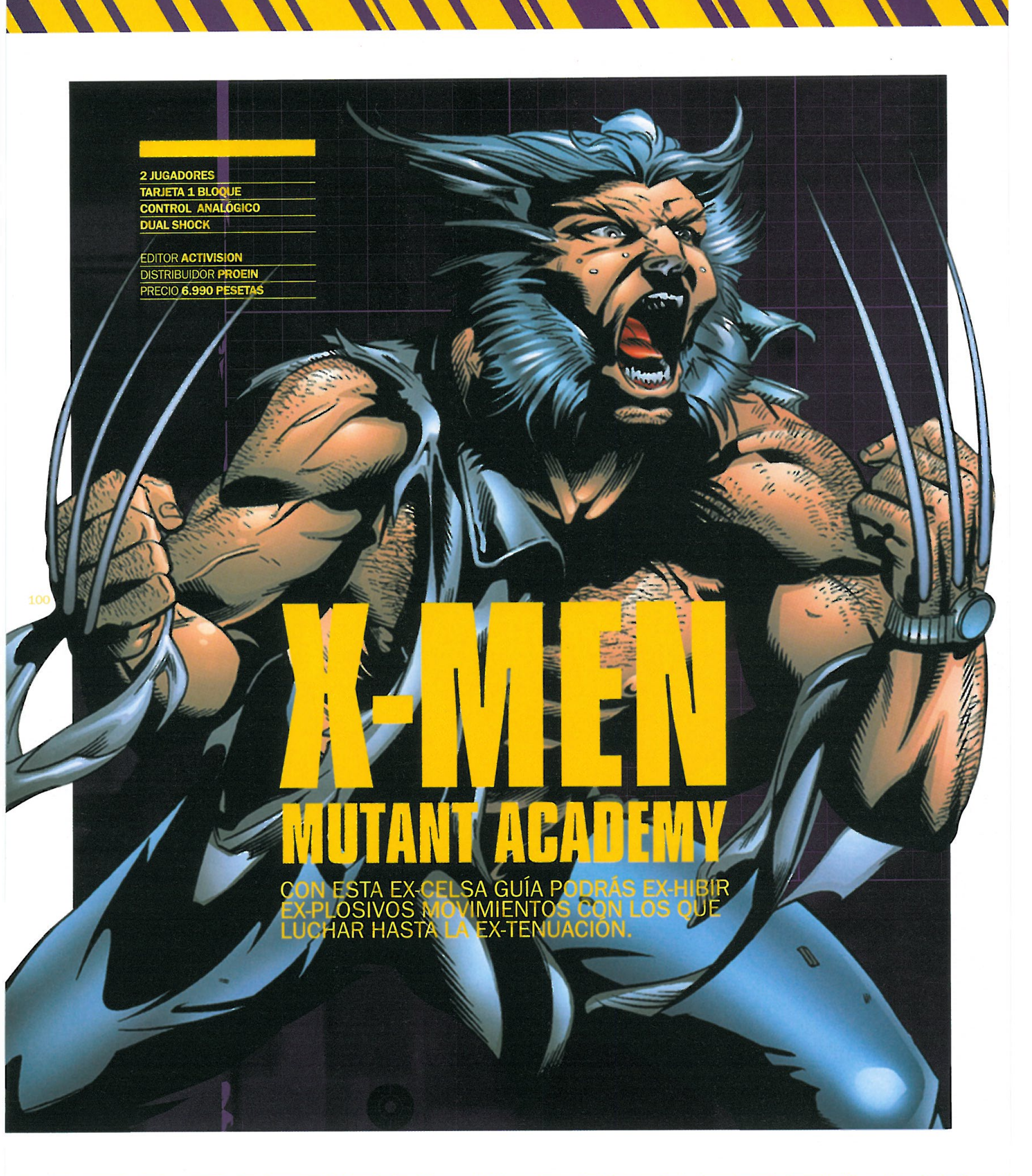
¿A QUÉ GÉNERO PERTENECE *RAYMAN 2*?

A PLATAFORMAS
B OROFORMAS
C DEFORMAS
D LUCHA A LA PATA COJA

NOMBRE ____________________

DIRECCIÓN ____________________

TELÉFONO ____________________



2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **6.990 PESETAS**

X-MEN
MUTANT ACADEMY

CON ESTA EX-CELSA GUÍA PODRÁS EX-HIBIR EX-PLOSIVOS MOVIMIENTOS CON LOS QUE LUCHAR HASTA LA EX-TENUACIÓN.

SÚPER INDICADORES

Como en todos los buenos beat'em-ups, tienes un Súper Indicador que puedes acrecentar y usar en tu favor. Cada vez que des un puñetazo o una patada al adversario, el indicador aumentará. Tras llenar la primera y la segunda barra, puedes usar tu primer y tu segundo súper movimiento.

Por otra parte, puedes seguir incrementando tu súper indicador hasta el máximo nivel y ejecutar entonces tu movimiento más potente contra el confiado rival, dañando de gravedad su salud y su ego. Cuando hayas maximizado tu indicador, pulsa × con rapidez para activarlo y dales para el pelo.

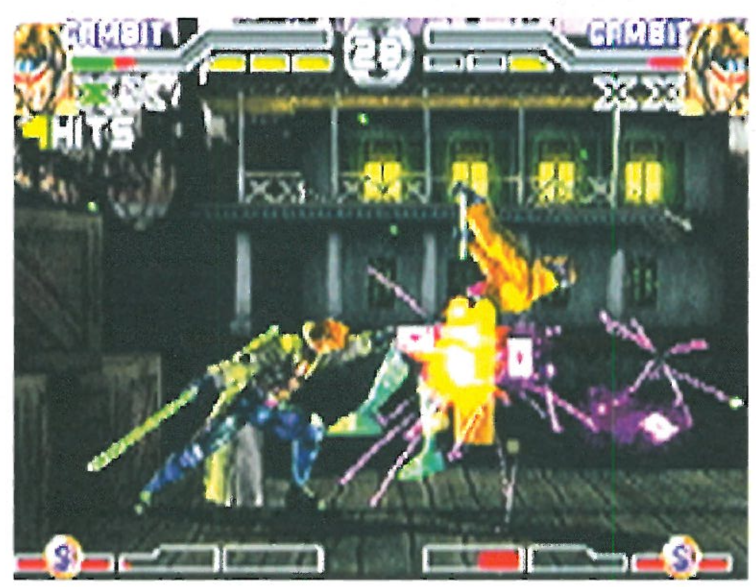


MOVER LA ENERGÍA

Cuando hayas llenado tu segunda barra del Súper Indicador, puedes pasarla a la tercera con sólo aguantar ← + ▲, para luego pulsar y aguantar ●. Entonces puedes transferir la energía a la tercera barra y realizar tu tercera y más letal maniobra. No es que sea muy fácil de hacer en el fragor del combate, pero es una táctica genial.







MOVIMIENTOS

Todos los luchadores tienen estos movimientos como estándar. Aunque patadas y puñetazos varían para cada héroe y villano, los movimientos del joypad son los mismos. Se pueden ejecutar de pie, agachados o en pleno salto.

■	Patada leve
▲	Patada media
R1	Patada fuerte
×	Patada leve
●	Patada media
R2	Patada fuerte
L1	Contrarrestar

Además, si quieres choteарte de los rivales durante el combate y soltarles alguna impertinencia, pulsa ▲+ ×. No sirve para nada, pero no veas la rabia que les da.

CÍCLOPE

El viejo 'Monóculo' es un guerrero poderoso y puede freír a cualquier enemigo desde lejos con su elegante rayo óptico. Cíclope es estricto, preciso y un miembro letal de la Patrulla X, aunque su gusto por la moda chillona suele ofender a los demás.

Velocidad	**7**
Fuerza	**8**
Alcance	**10**
Curación	**5**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Rayo óptico	**↓↘→ + puñetazo**
Rayo superior	**↓↙← + ■**
Súper rayo superior	**↓↙← + ▲**
Híper rayo superior	**↓↙← + R1**
Patada con embate	**↓↙← + ×**
Súper patada con embate	**↓↙← + ●**
Híper patada con embate	**↓↙← + R2**

PROYECCIONES

Cabezazo doble	**L2**
Golpe óptico de revés	**→ + L2**
Triturador de la lápida	**← + L2**

SÚPER-COMBOS

Mega patada con embate	**↓↘→ + R2**
Híper arremetida	**Carga ←, → + R1**
Rayo conmocionador	**↓↘→ + R1 + R2**







LOBEZNO

Usando sus afiladas garras y sus reflejos ultrarrápidos, Lobezno puede utilizar el poder de la luna llena para destrozar a los adversarios. Bueno, vale, no es así, pero sí que está un poco tarado, y lo que es aullar, aúlla un rato.

Velocidad	**8**
Fuerza	**9**
Alcance	**4**
Curación	**10**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Garra furiosa	**↓↘→ + ■**
Garra furiosa 2	**↓↘→ + ▲**
Garra furiosa 3	**↓↘→ + R1**
Brinco	**↓↙← + ×**
Brinco 2	**↓↙← + ●**
Brinco 3	**↓↙← + R2**
Picado samurai	**↓↙← + ×, ■**
Zambullida súbita	**↓↙← + × + ●**

PROYECCIONES

Desgarrador	**L2**
Combo de patada puñal	**↓ + L2**
Salto embaucador	**← + L2**

SÚPER-COMBOS

Rebanada samurai	**↓↘→ + R2**
Entrega especial	**↓↙← + R1**
Arma X	**●, ×, ↓, ▲**







GÁMBITO

Gámbito es el más mortífero jugador de cartas del mundo. Criado en diversos casinos, usa su baraja de 52 naipes para aniquilar a sus enemigos. No juegues con él al póquer o acabarás perdiendo algo más que la camisa.

Velocidad	9
Fuerza	5
Alcance	8
Curación	4

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Carta descendiente	↓↙← + ■
Carta descendiente 2	↓↙← + ▲
Carta descendiente 3	↓↙← + R1
Tiro de carta	Carga ←, → + ■
Tiro de carta 2	Carga ←, → + ▲
Tiro de carta 3	Carga ←, → + R1
Carga del asta	Carga ←, → + ✕
Carga del asta 2	Carga ←, → + ●
Carga del asta 3	Carga ←, → + R2

PROYECCIONES

Golpe de hombro	L2
Viaje	→ + L2
Empujón	← + L2

SÚPER-COMBOS

Asta cargada	↓↙← + L2
Truco	↓↙← + R2
Acelerón de la baraja	Carga ←, → + R1 + R2







TORMENTA

Una arpía de pelo plateado de muy buen ver pero muy mal aguantar. Aprovechando el poder del viento (o de la fabada, no se sabe muy bien), Tormenta puede caerte en trompa y dejarte para el arrastre.

Velocidad	5
Fuerza	6
Alcance	9
Curación	5

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Relámpago	↓↙← + ■
Relámpago 2	↓↙← + ▲
Relámpago 3	↓↙← + R1
Taladro eléctrico	Carga ←, → + ■
Taladro eléctrico 2	Carga ←, → + ▲
Taladro eléctrico 3	Carga ←, → + R1
Estruendo fulminante	Carga ←, → + ✕
Estruendo fulminante 2	Carga ←, → + ●
Estruendo fulminante 3	Carga ←, → + R2

PROYECCIONES

Mano de la diosa	L2
Diablo polvoriento	→ + L2
Sacudida de la tormenta	← + L2

SÚPER-COMBOS

Fuerza estática	●, ↑, ▲
Hiper taladro eléctrico	Carga ←, → + R1
Fuerza electromotriz	Carga ←, → + R2







MAGNETO

Con un nombre que ya 'pega' de entrada, Magneto es el líder de los mutantes malvados y además el maestro de la fuerza del magnetismo. Su meta principal es dominar el mundo, que tampoco es mucho pedir, ¿no?

Velocidad	4
Fuerza	9
Alcance	8
Curación	5

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Chorro de poder	↓↘→ + ■
Chorro de poder 2	↓↘→ + ▲
Chorro de poder 3	↓↘→ + R1
Atracción	↓↘→ + ✕
Atracción 2	↓↘→ + ●
Atracción 3	↓↘→ + R2
Empujón magnético	Carga ←, → + ■
Empujón magnético 2	Carga ←, → + ▲
Empujón magnético 3	Carga ←, → + R1

PROYECCIONES

Efecto Magneto	L2
Surtidero atómico	→ + L2
Porrazo narcótico	← + L2

SÚPER COMBOS

Hiper empujón magnético	Carga ←, → + R2
Hiper chorro de poder	↓↙← + R1
Hiper atracción	↓↙← + R2







DIENTES DE SABLE

Al menos en el negocio de los súper villanos tienen un buen plan dental, o si no Dientes de Sable estaría en el paro. Cazador letal y bastante psicótico, es el enemigo mortal de Lobezno; quizá éste está celoso de su bonita sonrisa.

Velocidad	7
Fuerza	10
Alcance	4
Curación	10

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Garra polvorienta	Carga ←, → + ✕
Garra polvorienta 2	Carga ←, → + ●
Garra polvorienta 3	Carga ←, → + R2
Garra picada	Carga ←, → + ■
Garra picada 2	Carga ←, → + ▲
Garra picada 3	Carga ←, → + R1
Maltrato	↓↙← + ●

PROYECCIONES

Martinete	L2
Barrena	→ + L2
Súplex	← + L2

SÚPER-COMBOS

Arma X	■, ●, ←, ■
Aporreo	↓↙← + R1
Fuerza incontrolada	■, ●, ←, ▲







BESTIA

Bestia usa su súper inteligencia y su fuerza simiesca (sobre todo esto último) para moler a palos a sus enemigos hasta reducirlos a pulpa. Aunque mucha inteligencia, y luego no se le ocurre comprarse una *gillette*...

Velocidad	8
Fuerza	9
Alcance	8
Curación	5







MOVIMIENTOS ESPECIALES

Patada con voltereta	↓↙←+■
Patada con voltereta 2	↓↙←+▲
Rueda de la bestia	↓↙←+R1
Deslizamiento	↓↙←+×
Deslizamiento 2	↓↙←+●
Deslizamiento 3	↓↙←+R2

PROYECCIONES

Tritura-cráneos	L2
Salto mortal	→ + L2
Rompe-quijadas	← + L2

SÚPER-COMBOS

Palmotada	↓↘→+R2
Bofetón sísmico	↓↘→+R1
A toda máquina	←↙↓↘→+×

FÉNIX

Una de las mujeres X más potentes (menos baba, que no va por ahí), Jean, tal como la conocen sus colegas, no sólo usa sus habilidades telepáticas, sino que además posee la poderosa fuerza cósmica del legendario Fénix.

Velocidad	5
Fuerza	4
Alcance	9
Curación	5







MOVIMIENTOS ESPECIALES

Patada del infierno	↓↘→+×
Patada del infierno 2	↓↘→+●
Patada del infierno 3	↓↘→+R2
Fénix volador	↓↘→+■
Fénix volador 2	↓↘→+▲
Fénix volador 3	↓↘→+R1
Ataque aéreo	↓↘→+×
Ataque aéreo 2	↓↘→+●
Ataque aéreo 3	↓↘→+R1

PROYECCIONES

Migraña	L2
Cociente intelectual	→ + L2
Golpe psíquico	← + L2
Confusión metafísica	↓↙←+R1

SÚPER-COMBOS

Hiper ataque aéreo	↑, ↓↙←+R2
Doble fénix	↓↘→+R1
Fuerza fénix	▲, ■, ↓, ●

103

SAPO

Sapo, un ser inadaptado (y no es extraño, porque es feo de narices), tiene un cuerpo de batracio súper fuerte y unas enérgicas piernas por las que suspiran los restaurantes de media Asia.

Velocidad	7
Fuerza	8
Alcance	8
Curación	5







MOVIMIENTOS ESPECIALES

Escupitajo	↓↘→+■
Escupitajo 2	↓↘→+▲
Escupitajo 3	↓↘→+R1
Treta de sapo	↓↙←+×
Treta de sapo 2	↓↙←+●
Treta de sapo 3	↓↙←+R2
Atrapamoscas	↓↘→+×
Atrapamoscas 2	↓↘→+●
Atrapamoscas 3	↓↘→+R2

PROYECCIONES

Hazaña circense	L2
Súper sapo	→ + L2
Salto de rana	← + L2

SÚPER-COMBOS

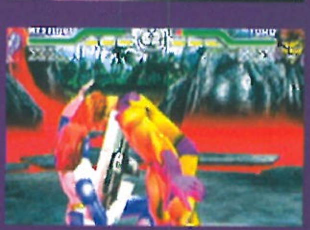
Sapo pateador	Carga ←, → + R1
Ancas de rana	↓↙←+R2
Sapo volador	Carga ←, → + R2

MÍSTICA

Con su brillante melena roja y su tez azulada, más que Mística parece psicodélica. Hay quienes dicen que es guapa de morirse, pero con sus armas de tecnología punta, los únicos que van a morir son sus enemigos.

Velocidad	6
Fuerza	4
Alcance	8
Curación	4







MOVIMIENTOS ESPECIALES

Disparo al tarro	↓↘→+■
Tiro explosivo	↓↘→+▲
Barrido	↓↘→+R1
Golpe bajo	↓↙←+×
Golpe bajo 2	↓↙←+●
Golpe bajo 3	↓↙←+R2

PROYECCIONES

Ejecutor	L2
DDT	→ + L2
Petardeo	← + L2

SÚPER-COMBOS

Decker especial	↓↙←+L2
Suma Total	↓↙←+R1
Sorpresa de Mystique	↓↘→ + R2



FRONT MISSION 3

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

EDITOR **SQUARE EUROPE**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Serías un completo wanzer si te perdieras esta excelente guía de Front Mission 3. Echa un vistazo a nuestros consejos para hacer de tu mecha el primo robótico de Zumosol.

ESTRATEGIA DE COMBATE

Para vencer a los correosos wanzers que el enemigo envía contra ti, debes estar dispuesto a exprimir al máximo la CPU. El enemigo tiene sólo un corto alcance de detección y no se moverá ni atacará hasta que uno de tus wanzers se ponga al menos a seis espacios. Estos wanzers constituyen un blanco excelente para rifle, misiles y granadas. Atrae al enemigo hacia tus wanzers en vez de avanzar en dirección a ellos. Esto te supondrá un turno extra, con el cual puedes propinar el primer golpe. Asegúrate de centrar tu fuego sobre una unidad enemiga y no disperses tus disparos: es mejor destruir un wanzer que dañar a varios. Para cargartelos con rapidez, ataca siempre con tus armas más potentes. Si ello conlleva quedarse sin granadas y misiles, que así sea. Sólo a un mal comandante le sobrará munición al final de la fase. Asegúrate de explotar el terreno lo mejor posible. El terreno elevado proporciona a tus unidades mejor alcance y precisión. No olvides colocar a tus wanzers con misiles, o a cualquier unidad con desperfectos graves, detrás de los obstáculos, a fin de escudarlos contra el fuego enemigo. Usa las barreras para contar con la ventaja de un turno extra sobre el enemigo. Mientras ellos deberán malgastar su turno disparando a través de los obstáculos, tú puedes esperar tu turno y disparar a través del hueco que ellos han abierto.





PERSONALIZA TU WANZER

A medida que avances en el juego y captures más wanzers y piezas, deberías personalizar tu aparato a la menor oportunidad. Cuando captures wanzers enemigos, obsérvalos en la pantalla de montaje para ver si puedes mejorar tu equipo a base de desguazar partes. Si no son útiles, siempre puedes desmontarlas y venderlas en la tienda. Al construir un wanzer, asegúrate de especializarlo según el momento y circunstancias en que quieres que participe. Por ejemplo, al equipar un wanzer de asalto cercano, dótalo de unas piernas de gran velocidad para que pueda esquivar, y de un buen blindaje para que siga vivo para poder acercarse. A la hora de seleccionar las armas, no te preocupes demasiado si reducen los HP del wanzer: siempre puedes potenciar el blindaje en la tienda. Es mejor disponer de un arma de gran potencia, para tener una mayor probabilidad de matar al enemigo en los primeros ataques, que tener un arma deficiente y un elevado blindaje.

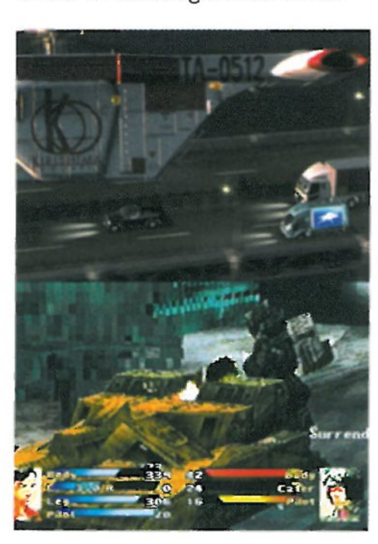
HABILIDADES

Las habilidades pueden cambiar con facilidad la suerte de una batalla. Son específicas de una parte, así que deberás usar un wanzer en relación

con las habilidades que quieras aprender. Cuantas más habilidades obtengas, más destreza con un arma tendrá tu personaje. A la hora de seleccionar habilidades para tu ordenador de batalla es mejor generalizar que especializarse. Está bien escoger una habilidad potente, pero por la enorme cantidad de ranuras que ocupa, el trueque no suele merecer la pena. Además, si cuentas con muchas habilidades, no se pueden combinar para producir largas cadenas de ataque.
Las habilidades que evitan que el enemigo contraataque son las mejores; seguidas de un efecto sobre el estado, tal como la confusión y la eyección del piloto, dificultan notablemente al enemigo la posibilidad de contestar.

DESCARGAS DE ARMAS

Crear un wanzer operativo para el combate es más difícil de lo que parece. Tienta la idea de apilar armas, pero esto hará que tu máquina tenga exceso de peso. Es muy complicado meter cuatro armas en un wanzer: lo más probable es que sean demasiado ligeras para causar auténticos daños, y de todas formas no tendrás AP para dispararlas. El wanzer de tres armas es el mejor en conjunto. Para montarlo, elige un buen cuerpo que soporte bien el peso. Escoge un cañón montado sobre el hombro y un escudo (Shield), y luego un cañón estándar o un arma de combate cuerpo a cuerpo. Puedes reemplazar el escudo por otra arma, pero tu wanzer no vivirá lo suficiente para usarla. Una descarga de dos armas





ofrece una buena versatilidad. Tener un cañón y un arma de combate cuerpo a cuerpo permite usar una gama de tácticas de larga y corta distancia. Una descarga de ametralladora y escopeta brinda un ataque a largo alcance decente, con un buen contraataque de apoyo a corta distancia. Nunca elijas dos armas de combate cercano, y respalda siempre a tu mecha de combate cuerpo a cuerpo con un escudo para protegerlo antes de que pueda emplear las armas.

ARMAS

COMBATE CUERPO A CUERPO: Los ataques físicos sólo impactan en una parte del cuerpo, pero causan un daño notable. Los ataques a corta distancia son muy baratos, ya que requieren menos AP que los ataques con proyectiles. Úsalos para contraatacar a una unidad enemiga a quemarropa. Si usas este ataque en tu turno, no podrás evitar que el enemigo dispare primero si lleva un arma de proyectiles. Para contrarrestar esto, equipa a tus mechas de asalto con la habilidad Iniciativa para llevar la delantera.

ESCOPETA: Tenla a mano para los encuentros 'íntimos'. Como arma de corto alcance sólo es mejor el lanzallamas. La escopeta esparce sus perdigones de un modo uniforme sobre todo el blanco, algo útil si quieres rematar a una unidad muy malherida, o simplemente debilitar a un wanzer antes de descargar un ataque cuerpo a cuerpo. El potencial de la escopeta se ve limitado por su corto alcance y su elevado promedio de disminución. Si disparas al máximo alcance sólo le harás rasguños a tu blanco. Como aspecto positivo, este arma requiere pocos AP.

AMETRALLADORA: Tene un alcance por encima de la media y suelta una buena rociada de fuego: cuantas más balas disparas con la ametralladora, mayor probabilidad de alcanzar al blanco. Su mejor rendimiento se produce contra vehículos de escaso blindaje o unidades aéreas, donde

CUERPO

El cuerpo debería de ser tu principal preocupación. Está muy bien eso de seleccionar un buen montón de armas, pero a menos que cuentes con un cuerpo que soporte el peso, más te vale guardarte el dinero. El cuerpo del wanzer suministra además la energía a tu vehículo. Si se acaban los puntos de impacto del cuerpo, el wanzer explotará, apartándolo de la batalla.

PIEZA	HABILIDAD	COND.	EFECTO	RANURAS
DRAKE M2C	Interferencias electrónicas	F	Desvía los misiles	1
ENYO MK109	Auto I	C	Atacar durante aturdimiento	1
FOURA M12A	Eyección del piloto	C	Eyecta al piloto al ser destruido el wanzer	1
GENIE	Defensa clase I	C	Potencia la clase de defensa	1
GETTY	Venganza III	C	Contraataca con el doble de daño sufrido	3
GRAPPLE M1	Melée III	G	Habilidad de tumulto doble en un turno	3
GREZEX	Zoom III	A	Precisión redoblada	3
HOSHUN MK112	Cuerpo de represalia	C	Pieza pedida, enemigo destruido	4
JINYO MK110	Venganza I	C	Contraataca con el daño recibido	1
KASEL M2	Melée II	G	Aumenta 1,5 veces el tumulto	2
KYOJUN MK107	Zoom I	A	Aumenta 1,2 veces la precisión	1
KYOKEI MK108	Melée I	G	Aumenta 1,2 veces el tumulto	1
LAIYING TYPE I	Defensa clase II	C	Potencia la clase de defensa	2
LANZE	Placaje III	G	Placaje con el cuerpo	3
LENGHE 1	Iniciativa III	C	Ataca primero	3
MELEDYNE M1	Defensa enemiga clase I	A	Reduce la clase de la defensa del enemigo	1
PARE PAW1	Precisión enemiga 1	A	Reduce la precisión del enemigo	1
PROV PAW2	Auto II	C	Recup. de aturdimiento/contraataque	2
QIBING 0	Venganza II	C	Contraataca con 1,5 veces el daño sufrido	2
SHANGDI 1	Puntería enemiga nula	C	Quita la mejora en precisión	3
SHUNYO MK111	Dosis de daño 400	F	Daño limitado a 400	1
TIEQI	Defensa enemiga clase 2	A	Reduce en 2 la clase de defensa del enemigo	2
WHISK	Clase de defensa enemiga nula	A	Quita la mejora en defensa	3
WUDE 3	Puntería enemiga II	C	Reduce por 2 la puntería enemiga	2
YONGSAI 3	Melée de apoyo	D	Ataque en tumulto de aliados	3
ZEROS	Evasión enemiga I	A	Todos los enemigos se potencian -1	1
ZENISLEV	Placaje I	G	Placaje con cuerpo	1
VINEDRAI	Evasión enemiga II	A	Todos los enemigos se potencian -2	2
TIANDONG 3	Placaje II	G	Placaje con cuerpo	2
SHUNWANG 1	Evasión enemiga nula	A	Quita mejora de evasión	3
REKSON M4F	Zoom II	A	Aumenta 1,5 veces la precisión	2



CONSEJOS

■ Presta atención a la moral del enemigo. Si un enemigo hace constar que se va a rendir, dispárale otra vez para hacer que el piloto abandone la batalla. A veces los wanzers que se rinden se recuperan para reincorporarse a la refriega.

■ Los pilotos que salen eyectados son un blanco fácil: tirotéalos antes de que vuelvan a su vehículo.

■ Si tu wanzer está casi muerto o sin munición, eyéctate y quédate a cubierto. Si luego se rinde un wanzer enemigo, puedes trepar a su interior y empezar a combatir de nuevo.

■ Registra el campo de batalla en busca de armas ocultas. Éstas adoptan la forma de cajas o parcelas irregulares de terreno.

■ Si pretendes conseguir medallas de platino, no pierdas el tiempo. Recibes puntos en función de lo que tardas en completar la misión y el daño infligido. Lanza todos tus misiles y ataca cuanto antes para sacar el mayor premio.

■ Si andas corto de pasta, entra en el modo de simulación del cuartel general. Esto te dará la posibilidad de ganar billetes a manta mientras pruebas wanzers para los tuyos.

■ Rapiña todas las partes que puedas del enemigo. Si tu lista de wanzer empieza a estar completita, desguaza las unidades obsoletas para obtener nuevas partes o véndelas.

■ Asegúrate de reservar puntos AP para el turno del enemigo, ya que te brindarán la posibilidad de devolver el fuego en caso de sufrir un ataque.

■ Usa la misma arma repetidas veces para que aumente la pericia de tu personaje con ella, permitiéndole causar un mayor daño e incrementar su porcentaje de acierto.

■ Potencia tu mecha en cuanto tengas dinero. Asegúrate de aumentar primero su porcentaje de evasión, ya que eso lo mantendrá con vida.

BRAZOS

Los brazos se deben elegir en función de las armas con que deseas equipar al wanzer. Para las armas de proyectiles de largo alcance son esenciales unos brazos con buena precisión. Para un mecha de combate cuerpo a cuerpo, en cambio, son aceptables unos brazos poco precisos, pero no así unos con pocos puntos de impacto. Pese a estar los misiles acoplados al hombro, los brazos influyen en su precisión.

PIEZA	HABILIDAD	COND.	EFECTO	RANURAS
DRAKE M2C	Daño al piloto I	A	Daña al piloto enemigo	1
ENYO MK109	Machaca-piernas	H	Elimina las piernas enemigas	4
FOURA M12A	Machaca-brazos	H	Elimina los brazos enemigos	4
GENIE	Daño al piloto III	A	Daña de gravedad al piloto	3
GETTY	Escuadrón de disparo	D	Atacan dos aliados	3
GRAPPLE M1	Puñetazo doble I	I	Ataca con ambas manos	2
GREZEX	Puntería	E	Ataque con ráfaga	3
HOSHUN MK112	Machaca-cuerpo	H	Destruye el wanzer enemigo	5
JINYO MK110	Promedio de fuego II	E	Aumenta 1,5 veces el fuego	2
KASEL M2	Puño aturdidor	G	Aturde al enemigo	1
KYOJUN MK107	Promedio de fuego I	E	Aumenta 1,2 veces el fuego	1
KYOKEI MK108	Al azar	E	50% de probabilidad de acertar	1
LAIYING TYPE I	Daño al piloto II	A	Grandes daños para el piloto	2
LANZE	Ataque escudo II	G	Ataca con el escudo	2
LENGHE 1	Ataque escudo III	G	Ataca con el escudo	3
MELEDYNE M1	Tiro de pánico	B/D	Causa confusión	1
MINGTIAN 1	Golpe aleatorio	H	Destruye una pieza del wanzer al azar	4
PARE PAW1	Tiro tumbador	D	Derriba al enemigo	1
PROV PAW2	Tiro doble	I	Dispara ambas armas	2
QIBING 0	Puño tumbador	G	Derriba al enemigo	2
REKSON M4F	Fuego de apoyo	G	Los aliados disparan al enemigo	3
SHANGDI 1	Tiro doble II	J	Dispara ambas armas	2
SHUNWANG 1	Apuntar al cuerpo	E	Todos los tiros contra el cuerpo	3
TIANDONG 3	Puño eyector	G	Obliga al piloto a eyectarse	1
TIEQI	Apuntar a pierna	E	Todos los tiros a las piernas	3
VINEDRAI	Apuntar a brazo	E	Todos los tiros a los brazos	3
WHISK	Salva	B	Dispara todos los misiles	1
WUDE 3	Puño doble II	J	Ataca con ambos brazos	2
YONGSAI 3	Promedio de fuego III	E	Dispara el doble de munición	3
ZENISLEV	Asalto doble	G	Ataca con ambos brazos	2
ZEROS	Ataque escudo I	G	Ataca con el escudo	1

puedes concentrar sus tiros y producir, casi con toda seguridad, bajas con un solo disparo. Usa habilidades de munición extra (Extra Ammo) para causar mayores daños. No te molestes con las habilidades de Puntería (Aim), ya que la velocidad de fuego rápido proporciona una buena cobertura sobre el blanco incluso desde lejos.

RIFLE: El rifle es difícil de usar a derechas, pero cuando se utiliza con las habilidades adecuadas puede garantizar una eficacia letal. El extremado alcance del rifle hace que sea espléndido para usar desde un terreno elevado. Por desgracia sólo hace mella en una parte corporal, con lo cual resulta más frustrante en caso de errar el disparo. Úsalo para debilitar blancos, al igual que las armas de corto alcance, y emplea luego una escopeta o una ametralladora para rematar la faena. Usa la habilidad Machacar Piezas (Part Smash) junto con el rifle para lisiar de gravedad a los wanzers rivales desde grandes distancias.

MISIL: Es una de las mejores armas que puedes equipar en tu máquina. El misil tiene un alcance espléndido y sus disparos pueden doblar las esquinas. Hace impacto sobre una sola parte, originando daños por valores superiores a la centena. También tiene una probabilidad de hacer que el piloto enemigo se eyecte. La pega de este arma es el bajo recuento de munición y la necesidad de llevarlo acoplado al hombro (lo cual sólo pueden hacer los wanzers con pocos HP). Equipa tus wanzers portamisiles con habilidades de Puntería, pero evita los ataques repetidos que agoten tu munición, a menos que lleves más en la mochila.



LANZALLAMAS: Puedes ajustar el coste en AP del lanzallamas para producir una mayor ráfaga de fuego. Su alcance da pena y su precisión es aún peor: asegúrate de que un wanzer equipado con lanzallamas tenga suficientes puntos de impacto (HP) para aguantar el fuego enemigo y poder acercarse lo bastante para ser eficaz. Deberás tener muchas dotes de bonificación de AP para usarlo, pero en caso de acertar a un objetivo causarás más desperfectos incluso que con el cañón de partículas. Las habilidades de Puntería mejorarán la precisión de tu arma, pero no te emplees a fondo con tus AP a menos que estés seguro de hacer blanco.





GRANADA: Esta arma de alto rendimiento provoca una enorme explosión que cubre un radio de nueve cuadrados. Úsala contra grupos de wanzers a fin de agotarlos. La granada tiene muy poca precisión y menos munición que el lanzamisiles. En lugar de concentrar el daño sobre una sola parte corporal, reparte la descarga sobre todo el enemigo. Este arma es sumamente eficaz contra tropas y vehículos. La granada cuesta una gran cantidad de AP, pero ninguno de los blancos a los que alcances será capaz de contraatacar.

CAÑÓN DE PARTÍCULAS: El cañón de partículas es la última arma disponible. Dispararla cuesta la friolera de 16 AP. Asegúrate de tener las habilidades de Fuego Doble o AP-0 antes de equiparte con ella. Cerciórate asimismo de que el enemigo no esté en posición de atacar a tu wanzer, ya que no te puedes defender sin AP. Coloca otros wanzers entre ti y el enemigo para que no te derriben. Si te quedan habilidades, prueba a añadir Zoom o Daño al Piloto (Pilot Damage) a fin de mejorar la precisión y matar casi al instante.

MOCHILA

En la mochila puedes contener transformadores (Powerpacks) o kits de reparación. Equipa a tu mecha con esto último para mantener sus partes siempre en perfecto funcionamiento. Los transformadores incrementan el daño que tu wanzer inflige en un ataque a corta distancia. Las unidades de asalto desde cerca deberían llevar una mochila con transformadores y kits de reparaciones. Gestiona tu equipamiento con tiento: si usas demasiados kits, se reducirá la recompensa por cumplir la misión.

MEGA WANZER

Al acabar la misión 46, conéctate y dirígete al sitio ArmouredK. Busca en la BBS tres. Al final del tablero se halla el código 555XKR224. Dirígete al foso de desechos de Auspend. Examina al conductor infernal. Teclea el código y te enviarán el Hoshun MK112, junto a un apetecible láser. Ensambla ambas cosas y líate a potenciar el resultado para tener una de las mejores unidades del juego.

HABILIDADES A SALVO

Cuando te hayas acabado el juego con Emma o Alisa, espera a que dejen de pasar los créditos finales. Entonces se te dará la opción de guardar la partida. Hazlo y, cuando vuelvas a jugar, conservarás todas las aptitudes aprendidas la última vez. Así te será mucho más fácil conseguir todas esas medallas de platino.

DOTES DE BATALLA

La mayoría de dotes de batalla sólo se pueden usar cuando se cumplen ciertas condiciones. Consulta la tabla que te ofrecemos a continuación para saber cómo y cuando emplear las diversas habilidades.

A **Puedes no tener lanzagranadas equipado en el wanzer.**
B **Debes usar misiles para activar la habilidad.**
C **Puedes no estar equipado con arma al hombro.**
D **Debes estar al menos a un espacio del rival.**
E **Usa escopeta, lanzallamas o ametralladora para activar la dote.**
F **Sólo se puede usar la habilidad durante el turno enemigo.**
G **Debes usar arma de cuerpo a cuerpo para activar la dote.**
H **Hay que usar melée, misil o rifle.**
I **Las armas de cada brazo han de ser las mismas.**
J **Las armas de cada brazo han de ser distintas.**

PIERNAS

La velocidad es primordial cuando debes correr más que tu enemigo. Los wanzers para batallas a larga distancia pueden tener las piernas más lentas, ya que por lo general no se van muy lejos, máxime si van armados con misiles. Para las unidades de lucha cuerpo a cuerpo, cíñete a las piernas con un buen promedio de impulso y gran velocidad, pero no sacrifiques demasiados puntos de impacto, o si no tu wanzer será abatido mucho antes de alcanzar a su blanco.

PIEZA	HABILIDAD	COND.	EFECTO	RANURAS
DRAKE M2C	Experiencia x2	A	Duplica la experiencia	1
ENYO MK109	Evitar pérdida	F	Evita parte de la destrucción	1
GENIE	Contraataque autom.	F	Contraataque	2
GETTY	Habilidad enemiga II	C	Habilidad enemiga -2	2
FOURA M12A	Evasión	F	Evita parte de la destrucción	1
GRAPPLE M1	Habilidad +2	A	Habilidad del arma +2	2
GREZEX	Golpes duros	A	Aumenta habilidad del arma	1
HOSHUN MK112	AP-0	A	Reduce el coste en AP	3
JINYO MK110	Ataque veloz	C	Ataque sin contraataque	2
KASEL M2	AP -30%	A	Reduce el coste en AP	1
KYOJUN MK107	Refuerzo I	A	Reduce el daño en un 50%	1
KYOKEI MK108	Dosis de daño 100	F	Reduce el daño	1
LAIYING TYPE I	Habilidad +3	A	Aumenta habilidad del arma	3
LANZE	Evitar 40	F	Reduce el daño	2
LENGHE 1	Paliza en grupo	G	Dos aliados se unen al tumulto	3
MINGTIAN 1	Apagón	A	Quita las habilidades al enemigo	1
MELEDYNE M1	Habilidad +1	A	Aumenta habilidad del arma	1
PARE PAW1	Evasión 1	C	Esquiva el ataque	1
PROV PAW2	Defender cuerpo	F	Protege el cuerpo con el brazo	1
QIBING 0	Dosis de daño 200	F	Reduce el daño	1
REKSON M4F	Habilidad enemiga I	C	Reduce habilidad enemiga	1
SHANGDI 1	Experiencia x3	A	Aumenta experiencia x3	2
SHUNWANG 1	Evasión máxima	C	Aumenta la esquiva	3
SHUNYO MK111	AP -60%	A	Reduce el coste en AP	2
TIANDONG 3	Esquiva 20	F	Reduce l daño	1
TIEQI	Refuerzo II	A	Reduce el daño en un 80%	2
VINEDRAI	Experiencia x4	A	Aumenta la experiencia x4	3
WHISK	Evasión II	C	Aumenta la esquiva	2
MINGTIAN 1	Defensa de clase máxima	C	Aumenta la defensa	3
WUDE 3	Habilidad enemiga III	C	Reduce la habilidad del enemigo	3
YONGSAI 3	Esqiuva 80	F	Reduce el daño	3
ZENISLEV	Iniciativa I	C	Ataca primero	1
ZEROS	Iniciativa II	C	Ataca primero	2

MARRANOS EN GUERRA

4 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
MULTI-TAP

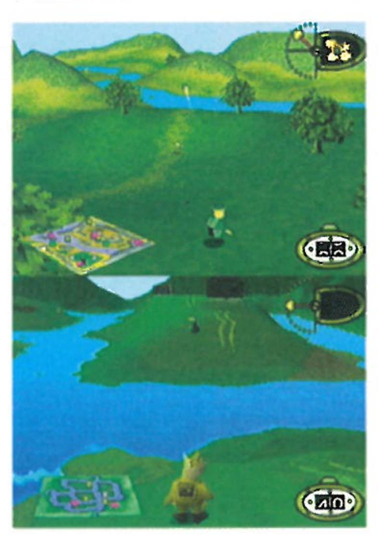
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **7.490 PESETAS**

En el gran continente de Porkilandia se libra una guerra, y tu estás en primera línea. Para salvar tus paletillas, sigue nuestros consejos tácticos y gana esta sucia (nunca mejor dicho) guerra.

PUNTA JETA

ENTRENAMIENTO
Ésta es en esencia una misión de práctica. Sigue las instrucciones del comandante. La primera sección es muy elemental y fácil. En la parte del edificio, sigue el camino de la hierba o pisarás una mina y acabarás como desayuno de alguien.

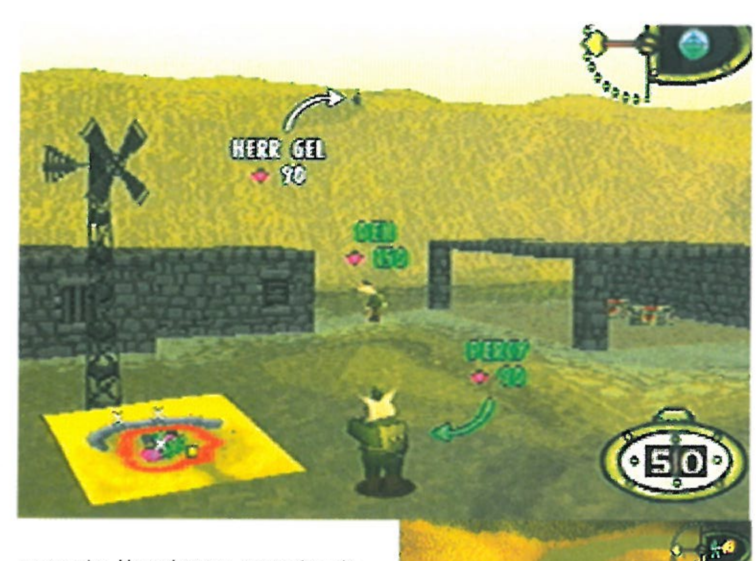
M01: THE WAR FOUNDATION
Una misión muy fácil. Sólo has de buscar a los cochinos enemigos y matarlos. Usa las granadas pero no te acerques demasiado. Si puede ser, procura hacerlos ir a parar al agua, ya



que perderán una energía extra en su intento por ganar la orilla.

M02: ROUTINE PATROL
En esta misión hay abundantes provisiones esparcidas por ahí y un solo enemigo situado justo ante ti al empezar. Mira qué bien. Si tienes un ingeniero, llévalo al otro lado y planta un cartucho de TNT justo al lado de uno de tus enemigos.

M03: TRENCH WARFARE
Evita las señales de la calavera y las tibias: indican la presencia de minas. Si tienes un ingeniero, coloca una mina detrás de un enemigo y dispárale contra ella con la



escopeta. Hay algunas granadas de dispersión esparcidas por ahí en las secciones elevadas.

M04: MORNING GLORY
Tú y tu enemigo estáis en riberas separadas de un amplio río. Hay un sitio por donde cruzar: está a la derecha. Usa bazookas o granadas para intentar volar a los cerditos contra las minas que tienen detrás. Ve al otro margen para cobrar una ventaja táctica y luchar de cerca. Hazte con los morteros y úsalos.

M05: ISLAND INVASION
Esto ya es algo más complicado. Algunos de los enemigos están en una isla inalcanzable y se necesita una puntería precisa para abatirlos. ¡Cuidado! Hay un explorador enemigo oculto en una caja. Vete lo más cerca de la isla que puedas y dales jarabe de bomba a todos.

BUTIFARRIA

M06: UNDER SIEGE
El enemigo está en lo alto de una ladera y tú en un campo minado de debajo. Vigila con los enemigos ocultos en cajas y, por supuesto, con las minas. Hay profusión de provisiones y bien que las necesitarás. No te aventures a ir por los caminos amplios y más oscuros de los aledaños del campamento.

M07: COMMUNICATION BREAKDOWN
Tras empezar en la cima de una enorme colina, debes destruir las torretas y fortines del oponente. Hay



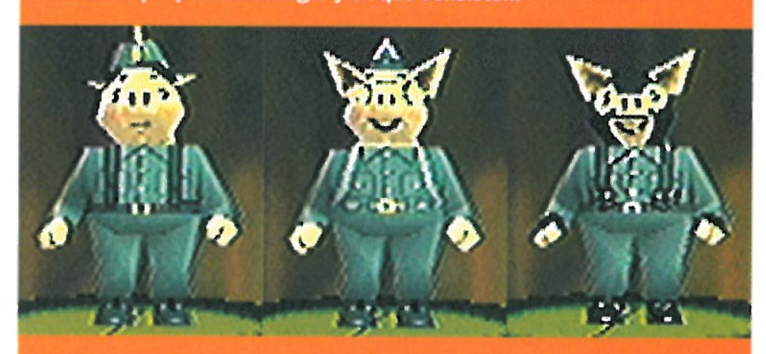
algunos francotiradores enemigos ocultos en los árboles, así que ten cuidado. Usa tu posición elevada para bombardear los emplazamientos desde lejos. Envía ingenieros a matar a los cochinillos enemigos.

M08: THE SPYING GAME
Hay que hacer cruzar a cada puerco con tiento por las pasaderas en dirección al área del otro lado, usando ■ para saltar. Procura no caer al agua al brincar, ya que perderías energía por un tubo. Hay numerosos enemigos furtivos ocultos tras los árboles, así que cepíllatelos.

M09: THE VILLAGE PEOPLE
El enemigo se esconde en un pequeño pueblo detrás de una montaña alta. En la casa de la parte roja del mapa hay un punto de promoción extra y una mochila jet, que va de perlas para llegar a la isla, donde puedes conseguir un fabuloso Ataque Aéreo.

LOS ESPECIALISTAS

A medida que progresas en el juego, puedes elegir una carrera para cada uno de los miembros de tu equipo. Esto determina las habilidades y armas que tendrán a su disposición. Ganar puntos de promoción completando misiones y obteniendo medallas ocultas te permite ascender de graduación. Cada vez que promocionas a uno aumentan sus habilidades, su salud y su arsenal, pero necesitarán más puntos de promoción para que sigan prosperando. Aquí tienes las carreras que puedes escoger y en qué consisten:



SOLDADO DE INFANTERÍA
Cada lechón empieza como soldado de infantería. Son muy normalitos y sólo tienen 50 puntos de salud y un arsenal muy limitado. Tienes la posibilidad de promocionar a cada soldado raso con las siguientes carreras.

ARMAS PESADAS (Artillero - Bombardero - Pirotécnico)
Estos tíos son los principales atacantes de la artillería pesada. Armados con todo lo que se puede lanzar al aire, son de extrema importancia si pretendes atacar a larga distancia. Al promocionarlos tienes acceso a armas más grandes y potentes.

INGENIERO (Zapador - Ingeniero - Saboteador)
Son los especialistas en explosivos. Armados con minas, TNT y escopetas (sólo por si acaso), estos tipos son vitales para tu causa, sobre todo cuando algo tiene que hacer ¡Pum! Conforme los asciendas, más potentes serán las armas disponibles.

ESPIONAJE (Explorador - Francotirador - Espía)
Estos pillastres furtivos son la parte taimada y ladina del equipo. Armados con sus manos ágiles, camuflaje y más adelante de gas venenoso y rifles de francotirador, pueden acercarse a hurtadillas a los confiados enemigos. Además son invisibles en el mapa. Promociónalos y se volverán aún más elusivos y arteros.

MÉDICO (Ordenanza - Médico - Cirujano)
Los médicos pueden sanar a los demás cerdos, algo vital en toda batalla (ya se sabe: donde esté un buen jamón curado...). Si tu equipo está en buena forma, envía a estos tipos a vigorizarlos. Además van armados con unas cuantas armas prácticas pero estándar. Con cada promoción adquieren más instrumental.

COMANDO
Si promocionas lo suficiente a cualquier cerdo alcanzará el rango de comando. Este guerrero de élite posee muchas armas cañeras, como las mochilas jet, rifles de francotirador y granadas de dispersión.

HÉROE
El grado máximo para cualquier marrano es llegar a héroe. Son la crème de la crème. No, son aún mejor que eso. Tienen energía máxima, una burrada de armas e incluso saben nadar. Eso es lo que se dice un héroe.

JUGUETES DE GUERRA

Hay muchas armas molonas que puedes usar como más te plazca. La mayoría se pueden emplear para la destrucción en masa y dañar a tu enemigo y su entorno, mientras que otras son algo más solapadas y retorcidas. Aquí tienes el contenido de tu arsenal al completo.

CUERPO A CUERPO

- Cuchillo: Un arma corriente para combates cercanos con una potencia limitada.
- Bayoneta: Acoplada a tu rifle para ensartar al enemigo.
- Espada: Asesta y esquiva estocadas con este largo y mortífero sable, ¡pecadores!

TIROTEOS

- Pistola: Inflige poco daño, pero acaba con un soldado herido.
- Rifle: Una sola andanada. Bueno para ataques a media distancia.
- Rifle de 3 disparos: Como el rifle estándar, pero con tres cartuchos.
- Rifle de francotirador: potente rifle que con su zoom automático permite magníficos ataques a gran distancia.
- Escopeta: Al igual que una escopeta de verdad, dispara unos perdigones que se dispersan, causando unos daños del quince.
- Súper escopeta: Una arma avanzada y aún más potente para hacer volar al enemigo.
- Lanzallamas: ¡A flambear se ha dicho! ¿Qué hay para desayunar? El enemigo, claro. Mmm, bacon ahumado...
- Ametralladora: Apunta y suelta un aluvión de balas sobre el enemigo. Dale gusto al gatillo.
- Ametralladora pesada: No sólo es más pesada, sino también más potente. Haz cachitos al enemigo con este instrumento de muerte.

A MANO

- Granada: Apunta, quita la anilla, lánzala (la granada) y explotará. Así de simple. Pulsa × otra vez para que estalle antes.
- Gas venenoso: Al lanzarla libera unos gases mortales que harán a tu enemigo toser y escupir.
- Granada de fragmentación: Envía una lluvia de granadas sobre la cabeza del enemigo y pulsa × para hacer detonar las bombas.
- Granada de metralla: Muy parecida a la de fragmentación, pero dispara cantidad de metralla al impactar.

PROYECTILES

- Mortero: Lanza esta monada bien alto y mira cómo cae una cortina de fuego y dolor.
- Bazooka: Similar a la granada pero con más potencia y daños para distancias mayores.
- Racimo aéreo: Es en esencia una versión de dispersión del bazooka. Lánzala y dañará todo cuanto haya en el área de explosión.
- Misil rastreador: Hace justo lo que su nombre indica. Dispara esta ricura y buscará al enemigo por ti. Adorable.
- Lanzacohetes: Esta arma de destrucción, que se apunta como un rifle, puede causar estragos.
- Misil guiado: Lánzalos y podrás dirigirlos tú mismo. Pero ojo: puedes volar otras cosas por accidente si se meten en medio.
- Súper explosión aérea: Como una exhibición pirotécnica, esta arma se dispara como un bazooka pero se divide en tres fases distintas de explosiones. ¡Pupita!

EXPLOSIVOS

- TNT: Acércate a un enemigo, métele un fajo de dinamita en los calzones, enciende la mecha y retírate a contemplar los fuegos artificiales.
- Súper TNT: ¡Guau! Parecen unos pirulís a rayas pero provocan unos daños que no veas.
- Minas: El arma estándar de un ingeniero. Se pueden colocar en el suelo para que las pise algún pobre diablo. Y entonces... ¡PATAPUM!
- Mina antipersona: Úsalas para destruir fortines. Coloca un par debajo de dos torretas y vete.

REFUERZOS

- Ataque aéreo: Apunta la mira donde quieras hacer daño y repantíngate mientras el terreno (y con él los enemigos que haya cerca) recibe tropecientas bombas por metro cuadrado en plan monzón tropical.
- Operaciones especiales: Introduce a una de tus tropas especiales para que te ayude a avanzar. Apunta adonde quieras que aterrice.
- Ataque con lluvia de fuego: Napalm... y a capazos. Es como el ataque aéreo estándar pero desata un diluvio de llamas.

DROGAS Y CURAS

- Manos sanadoras: Frótate las manos y cura a los heridos, cual Mesías porcino. Puedes hacerlo varias veces por turno.
- Balón medicinal: Lanzado como una granada, cura a todos los cerdos que haya en el área de la explosión.
- Rifle de medicina: Apunta a un miembro de tu propio equipo, dispara y... ¡curado!
- Tranquilizante: Dispara contra un enemigo y se quedará sobado en el acto, perdiendo así su turno.
- Autocuración: Sólo para héroes de verdad. Cúrate a ti mismo con estos útiles botiquines.

CON ALEVOSÍA

- Carterista: Desliza tus grasientas manos en los bolsillos del enemigo y sácale una de sus armas. Mientras no mira, claro.
- Camuflaje: ¿De cobardes?... ¡Naaa! Selecciónala y tu gorrino desaparecerá en un periquete oculto en una caja.

HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

- Mochila jet: Usa esta preciosidad para llegar a sitios elevados o islas distantes. Pulsa × para soltar la mochila y mira cómo cae y explota en el suelo, dañando a los cerdos o torretas de la zona y permitiendo que bajes en paracaídas sin peligro.

¿RENDICIÓN?

- Suicidio: Útil si estás cerca de un enemigo: la explosión mortal puede herir a los demás cerdos.

M10: BANGERS 'N' MASH

Hay dos emplazamientos de artillería en la cumbre de una altísima montaña. Para llegar ahí y destruirlos debes hacer que un cerdo rodee toda la montaña. Puede que hagan falta dos o tres turnos, pero ahí arriba hay algo agradable para ti: un punto de promoción.

VILLALACÓN

M11: SAVING PRIVATE RIND

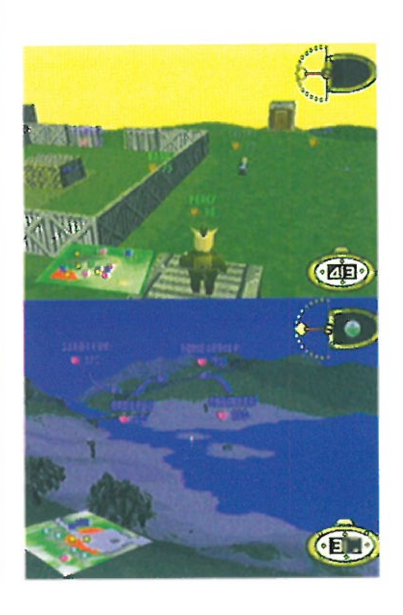
Esto es una auténtica tocada de jamones. Hay un punto de promoción en un campo de minas, si es que puedes echarle la zarpa encima. Hay un Ataque Aéreo en un podio alto. Necesitarás la mochila jet para conseguirlo, y ésta se halla en el campo de prisioneros, que también resulta estar minado. Además debes rescatar de la prisión a tu comandante.

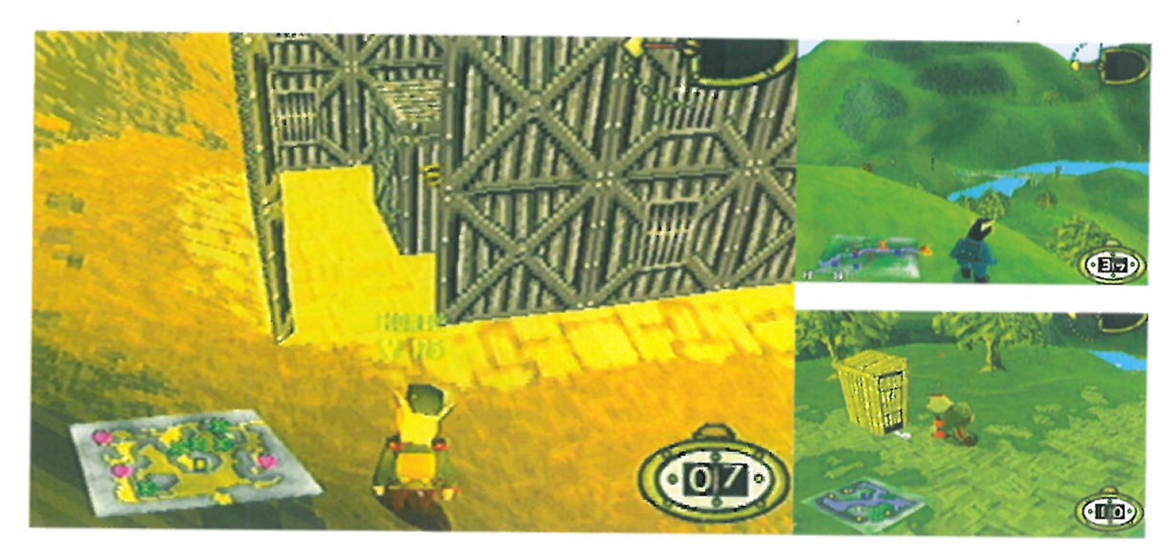
M12: JUST DESERTS

Esto sí que es divertido. Puedes meterte en un tanque y darte un garbeo. Asegúrate de destruir todos los tanques enemigos y luego a los enemigos en sí. Si te cargas los tanques caerá un punto de promoción en medio de un campo minado. Píllalo si te atreves.

M13: GLACIER GUNS

Hay varios emplazamientos alrededor de la montañosa zona del fondo. Vete allí y destrúyelos todos. Deshazte también del tanque submarino rojo. Agénciate el punto de promoción del





saliente del precipicio y hazte con la mina antipersona junto a la última torreta para hacer buen uso de ellos.

M14: BATTLE STATIONS
Debes destruir dos bases enemigas elevadas, al otro lado de un valle sembrado de minas. Si puedes llegar a sus bases, hay un punto de promoción en la parte superior izquierda. Usa los racimos aéreos que con tanta amabilidad se te ofrecen y bombardea a esos energúmenos.

M15: FORTIFIED SWINE
Debes proteger la tienda de vino de la otra orilla. Cuélate sin que te vean por el puente, evitando las áreas minadas, y liquida a todos esos parientes sin chispa de Babe. Si tienes un comando, usa su mochila a propulsión para llegar al vehículo robado de la isla lejana.

MAGRÓPOLIS

M16: OVER THE TOP
Destruye los emplazamientos en lo alto del pico de la montaña. De vez en cuando se tirarán algunos cerdos paracaidistas e intentarán darte una buena. Intenta hallar un camino que conduzca hasta el enemigo. Usa ataques de largo alcance para cargarte a algunos de esos marranos en el trayecto.

M17: GENEVA CONVENTION
Hay que destruir todas las tiendas de campaña de las unidades quirúrgicas móviles al otro lado del valle. Usa ataques de largo alcance, pero apunta bien. Si puedes pasar a alguien al otro lado, dinamita a esos bastardos. Los rifles de francotirador van bien para despachar a los francotiradores de puntos elevados.

M18: I SPY
Localiza el edificio central y penetra en él, TNT mediante, para recoger los dos puntos de promoción. Al loro: no tienes mucho tiempo para cada turno y hay francotiradores ocultos a tutiplén. Se ocultan tras árboles, así que atento. Hay una pequeña cabaña en la que esconderse si tus cerdos resultan magullados.

M19: CHEMICAL COMPOUND
Es necesario destruir los transportadores químicos del otro lado del escenario. Corre por los desfiladeros, cárgatelos y píllate el punto de promoción de la quebrada. Ojo con los francotiradores de las colinas y la torreta de artillería en la cima de la ladera.

M20: ACHILLES HEAL
Sólo hay que destruir una tienda de campaña médica, y está en el rincón lejano. El enemigo no es una gran molestia y hay misiles rastreadores a manta para tu uso personal (o porcino). Desde tu posición inicial, en lo alto de la colina, desciende y busca esa tienda.

JAMONIA

M21: HIGH AND DRY
Destruye las dependencias del enemigo y aparecerán tres puntos de promoción en una colina a lo lejos. Si puedes, ve hasta allí con la mochila jet. Hay comandos francotiradores en los árboles, así que cuidadín. Te derribarán de la colina, dificultando tus esfuerzos para conseguir las promociones.

M22: ASSASSINATION
Debes matar al comandante enemigo y a su guardaespaldas, quienes se lanzan en paracaídas al otro lado del nivel. Primero debes escapar de la fortaleza volando los portones. Destruye las dos torretas de artillería y píllate las dos promociones que caen en la cerdanía, perdón, cercanía, de la fortaleza.

M23: HERO WARSHIP
Métete en el tanque acuático y cruza el agua. Lanza racimos aéreos contra las torretas y edificios del otro extremo. Mantén el mismo ángulo y usa casi toda la potencia: así les darás de lleno. Embólsate el punto de promoción así que puedas.

M24: HAMBURGER HILL
Zulús... ¡a millares! Bueno, son cerdos, pero hay muchos. Machácalos enseguida. Hay un alijo de cajas de munición en un pequeño altiplano cerca de la cima de las colinas. Hazte con ellas si subes allí a un gorrino y usa los prácticos Ataques Aéreos para bombardearlos a todos.

ISLA BELLOTA

M25: WELL, WELL, WELL!
Destruye a todos los enemigos sin dañar los pozos de comida. Si te cargas uno, perderás un punto de promoción. No caigas al agua de la bazofia: es venenosa. Los enemigos han sido ascendidos a Leyendas: poseen 200 puntos de salud, armas a porrillo y una puntería alucinante. Acaba con ellos y podrás irte a casa a descansar frente a la tele con una bolsa de cortezas... de trigo, claro.





DEDO A TODO RIESGO

CHRISTIAN GARCÍA (HUELVA)

¡Hola! En primer lugar quisiera felicitaros por vuestra revista. En segundo lugar quisiera haceros unas preguntillas:

En primer lugar queremos felicitarte por ser el primer lector que aparece en la rediseñada sección de *Al Habla*. En esta nueva etapa intentaremos no decir tantas tonterías, no señor. Ahora nos hemos empeñado en ser serios, más que nada porque ya no nos queda nada material que llevar a la casa de empeños (¡Uy! Ya se nos escapó la primera bobada...).

El otro día fui al videoclub y pregunté por la compatibilidad de los juegos de la Play con la Play 2, y me dijeron que los juegos actuales de Play funcionarán con normalidad en Play 2, pero los más antiguos pueden dar problemas (lentitud...) ¿Es eso cierto?

No es exacto. En Japón algunos juegos muy puntuales (ninguno de los cuales está editado en España) dieron problemas, pero vemos difícil que ninguno de los juegos en versión PAL de nuestro mercado tenga algún tipo de incompatibilidad con Play 2.

La próxima vez pregunta tus dudas en la panadería a ver si hay más suerte...

¿Me podéis explicar qué es *Wipeout Special Edition*?

Un videojuego. ¿No te vale la respuesta? ¡Hay que ver qué exigentes que son los lectores de hoy en día! *Wipeout Special Edition* gráficamente tiene un aspecto muy parecido al *Wip3out*, pero se le han añadido circuitos pertenecientes a las dos primeras entregas de la serie, así como un modo especial de 'prototipos'.

¿Cuánto valdrá definitivamente PlayStation 2?

El precio recomendado de venta al público por Sony es de 74.900 pesetas (truco para conseguir rápidamente esta cifra: dile a tu familia que deje de usar el coche durante un mes, y con lo que ahorréis en gasolina aún os sobrará para compraros una pata de Jabugo).

¿Será mejor que Dreamcast?

Sí.

¿Por qué?

Porque dispondrá de una estupenda revista llamada *PlanetStation* que hablará de sus juegos. No, en serio, sobre el papel la PS2 es algo más potente y, hasta el momento, dispone de un mayor número de compañías que programan para ella. Vamos, que hay más proyectos para PlayStation 2 que para Dreamcast.

En *International Track And Field* tengo un récord de 7'43 segundos en el Sprint, tengo todos los oros en los carnets de *Gran Turismo 1* y *2*, y en *Crash Bandicoot 3* tengo todas las reliquias de Platino. ¿Creéis que debería asegurar mi dedo a todo riesgo?

Lo vemos exagerado. Para mantener tu buena salud dactilar basta con que mantengas tus manos alejadas de los marcos de las puertas y de los bocadillos de chorizo de anchoas en salsa americana de Holybear (especialmente cuando se los está comiendo) a menos que te guste el apodo 'tres dedos'.

¡Hasta otra! No tardaré en repetir.

Lo mismo decía el redactor Seed en el instituto cuando le daban las vacaciones de verano.

TOMB-RAIDERA CULÉ

MILAGROSA PASTRANA (SEVILLA)

Hola astronautas, digo, planetarios. He aquí una *tomb-raidera* que para algunos juegos tiene menos habilidad que Raúl chutando un penalti en la Eurocopa. Se nota que soy culé ¿verdad?

No vamos a poner tu criterio en duda. Si eres tan fanática de *Tomb Raider* tienes que ser experta en juegos con muchas esferas por medio, y también es normal que te identifiques con un 'culé' bien puesto.

¿Por qué en el *Bust-A-Groove* la pantalla se dirige hacia quien va ganando? La verdad es que me j*d* bastante.

Por una vez que los programadores se lo curran y cambian la barra de energía y los puntos por un original sistema de seguimiento de cámaras, vais y le ponéis pegas. ¿Qué quieres? ¿Que se hagan todos los juegos iguales? ¿Que la originalidad brille por su ausencia? Claro que... Tú eras fan de la saga *Tomb Raider*, ¿no? Bueno, entonces olvida todo lo que hemos dicho.

¿De qué tratará *Tomb Raider 5*?

De una mujer dura como el acero y sexy como Boris Izaguirre en bikini, que va saltando de plataforma en plataforma y solucionando puzzles. ¡Ah, sí! A nivel anecdótico podemos decirte que en esta entrega se reúnen diversas fases muy diferentes entre sí (catacumbas, bases militares, etc...) en las que veremos como protagonista a Lara Croft con distintas edades. Al parecer, cada fase se basa en una crónica de cada uno de los amigos de Lara que se reúnen frente a su lápida. De ahí que el juego lleve el astuto nombre de *Tomb Raider: Chronicles*.

Tengo el *Tomb Raider 3* y 4 y quisiera comprarme otro. ¿Cuál me recomendáis, el 1 o el 2?

El primer *Tomb Raider* posee de largo la mejor jugabilidad de toda la serie pero los gráficos están ultra-anticuados. La segunda aparte rebosa acción, pero tiene alguna fase bastante pesada. Consejo final: juégate otra vez alguno de los que ya tienes, que tampoco notarás mucha diferencia.

Mi hermano presenta un programa de videojuegos en la TV local. ¿Le dais alguna idea para el programa?

Sí. ¿Qué tal hacer una sección de trucos mostrando imágenes del juego y sobreimpresionando el código en la parte baja de la pantalla? También podría grabar el final de grandes juegos y enseñarlos por la televisión. Pero, por encima de todo, lo que no debe olvidar nunca es sostener firmemente la gloriosa revista *PlanetStation*, mientras la cámara hace un zoom sobre dicha publicación hasta llegar a un primerísimo primer plano.

No os hago peloteo porque no me da la gana. Sólo quiero felicitaros por la revista. Ciao.

Pareces sincera, cosa que no suele ocurrir muy a menudo en las misivas que recibimos. Los trucos de *Syphon Filter 2* que dices buscar los encontrarás en *PlanetStation* 22.

EL HERMANO DE LA TOMB-RAIDERA CULÉ

MOISÉS PASTRANA (ÉCIJA, SEVILLA)

Hola tíos, dejad de rascaros la cabeza ante el montón de cartas y coged la mía.

¡Eh, eh! Un momento. El mismo apellido, la misma dirección, el mismo humor insolente... ¡Tú debes ser el hermano de la lectora anterior! Qué dilema. Si te contestamos caemos en un favoritismo familiar intolerable, y si no, caemos en una discriminación *Pastranil*. Mira, te contestamos sólo alguna de tus preguntas y la próxima vez compartes la carta con tu hermana, y así de paso le salváis la vida a algún árbol evitando desperdicios de papel.

¿Es mejor *Parasite Eve 2* que *Resident Evil 3*?

Los dos son más o menos igual de buenos. *Resident Evil 3* tiene más tensión, pero lo de los zombis se está repitiendo más que las obras completas de la Fabada Litoral. *Parasite Eve 2* no es tan intenso, pero sí más largo y original.

¿Quién conduce el helicóptero en *Resident Evil 3*, si te cargas a Nikolai en el helicóptero? Creo que es Barry, pero no estoy seguro.

Lo que pasa es que das por supuesto que el helicóptero de Nikolai y el de la secuencia final son el mismo, cuando no es así. Efectivamente, el tipo con barba y aspecto de haberlo pasado fatal que lleva el vehículo no es ningún participante de la serie *Supervivientes*, sino el entrañable Barry Burton del primer *Resident*.

¿Qué juego me compro: *Silent Bomber* o *Chase The Express*?

Sin duda, *Silent Bomber*. Es el mejor juego de acción arcade que hemos visto en mucho tiempo. *Chase The Express* sólo es realmente

ESPERAMOS ANSIOSOS VUESTRAS OPINIONES SOBRE EL NUEVO DISEÑO DE PLANETSTATION, ASÍ QUE YA PODÉIS EMPEZAR A ESCRIBIR FELICITÁNDONOS... O PONIÉNDONOS 'A CALDO'.
EDITORIAL AURUM JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
planet@intercom.es

EL GALLINERO

DISEÑO CALADO

CLOUD Y SQUALL (GRANADA)

¿No creéis que la PS2 parece más la batería del coche nuevo de Drako que una videoconsola?

EL NOBLE ARTE DE JUGAR

EVO (BARCELONA)

Yo considero al mundo de los videojuegos el octavo arte, muy por encima de los que otros que hay actualmente, porque los compagina todos con maestría: música, escultura (bueno, diseño), lectura (por la historia), cine (por las emociones), pintura (por el nivel gráfico)...
En definitiva, mucho más encima que cualquier arte, aunque duela.

FUMANDO A RITMO DE AMETRALLADORA

MIGUEL A. SANTOS (MADRID)

Metal Gear, salvo Ninja, Wolf, Vulcan y el Hind-D, es de lo más normalito. Disfruto mucho más con los *Syphon* y las lindezas de Logan, Gaby Logan, que con los mensajes "fumar mata" a ritmo de ametralladora de Snake.

UNA CHICA NECESITADA

ALEJANDRA RODRÍGUEZ (OURENSE)

En el nº 23, en el Staff pusisteis una mujer horrible. ¿Es que nunca vais a poner un hombre? ¿En el próximo Staff no podéis poner a Snake, Leon, Carlos o Jin? ¡No sólo vosotros, los hombres, tenéis necesidades!

recomendable para los fanáticos de la carnaza peliculera de videoclub de Steven Seagal y compañía.

¿Por qué en *ShadowMan* cuando hablan se les 'desmonta la boca en polígonos'? Ese juego no es digno de PlayStation.

O una de dos: o los desarrolladores no estuvieron muy sembrados en la conversión, o bien a la hora de hacer las animaciones faciales tomaron como modelo a Doña Rogelia.

Esto es todo amigos.

Con esta cita literaria de Porky nos has llegado al corazón.

SOY VALENCIANO Y ESTOY ORGULLOSO

PASCUAL GARCÍA TORRES (VALENCIA)

Bon día compadres, encara que no sóc català parle un idioma molt paregut al vostre: el valencià. ¡VISCA VALENCIA! Pero para no amargaros más la vida os hablaré en cristiano.

No sabíamos que el valenciano estuviera excomulgado del cristianismo, pero para que no te hagas tanto el chulo con los idiomas no te contestaremos en valenciano (lo fácil) sino en inglés. Estooo... *du yu hav problems güit the PlinStation? We ar listos que te keig and resolve yu the intringulis.*

Aparte de saludar a toda la Redacción, quería comentaros un pequeño problema familiar. El ca...(pííí) de mi padre, por error eso sí, tiró TODAS las revistas coleccionadas por mi hermano y yo (sniiiif, un minuto de silencio).

Bonita anécdota. Desde aquí enviamos un saludo a tu padre, amante del reciclaje de papel. ¡Qué ca...ray!

Tras este desagradable incidente desearía que contestarais algunas de mis preguntas. Pero antes quería felicitaros por vuestro 2º cumpleaños.

¡Gracias, hombre! Pero... ¿dónde está ese regalo?

No logro entender cómo podéis dar los mismos planetas a *Vib Ribbon* y a *Chase The Express*, pero de todas maneras intentaré que *Ribbon* llegue a mis manos.

¿Acaso dudas de la infalibilidad de las puntuaciones de Planet? ¡Pecado gordo! Como penitencia te leerás 100 veces los pies de foto de este número. Majaderías a un lado, seguimos insistiendo que las puntuaciones no son más que una fría representación numérica de nuestra opinión. No seáis perezosos y leed atentamente los textos. Si, por ejemplo, te parece que el estilo de juego de *Vib Ribbon* no te va o das mucha importancia a los gráficos no te lo compres por mucho que le hayamos dado cuatro planetas.

¿Me podríais recomendar una pistola que se pueda utilizar con bastantes juegos?

Hmmm... Te recomendamos la Falcon de Ardistel por aquello de que tiene un puntero láser que ayuda mucho a apuntar, y la fea pero siempre fiable GunCon de Namco.

Hace mucho, mucho tiempo, cuando tenía la Mega Drive jugué a un juego de *Los Simpsons*, pero... ¿hay alguno para la gris?

Bueno, si te has leído la sección *Cuenta Atrás* ya sabrás la respuesta. Una pista: la respuesta tiene dos letras, empieza por 'S' y acaba por 'I'. ¿Ya sabes la contestación correcta? Pues envíala junto a un billete de 5.000 a nuestro buzón de correos habitual para participar... en una mariscada de los redactores.

Me han dicho que el nuevo *Driver* es parecido al *GTA 2*.

Se parecen en concepto, pero *GTA 2* es en 2D, mientras que *Driver 2* recrea a la perfección ciudades reales mediante polígonos en 3D. Es como comparar a la 'niña' de *Médico de Familia* con Pamela Anderson: las dos son mujeres, pero desde luego no con las mismas dimensiones.

¿Cuál me recomendáis?

No hemos visto la versión final de *Driver 2*, pero todo apunta a que éste va a ser bastante más espectacular.

¿Y de shoot'em-ups: *Point Blank 2*, *Jungla de Cristal 2* o *Time Crisis*?

El que más nos gusta es *Time Crisis*, pero *Point Blank 2* es insuperable si juegas con un amigo.

¿Sacarán la segunda parte de *Time Crisis*?

Saldrá una nueva adaptación del juego exclusiva para PlayStation llamada *Time Crisis: Titan*. Eso sí, el *Time Crisis 2* de máquina arcade mucho nos tememos que sólo lo podrás disfrutar de momento en los salones recreativos.

Bueno, Planet, os dejo para que pongáis tinta en vuestras plumas y le cambiéis el agua al canario.

¡Menudo consejo! Desde que hemos puesto agua a las plumas escriben menos que el guionista de los minutos musicales. Y no veas con lo de echarle tinta al canario. Menuda bronca nos pegó el veterinario.... ¿Eh? ¿Cómo? ¿Que nos lo dijiste al revés?

ARREGLADO PERO INFORMAL

J.L. SANTOS (CÁDIZ)

Hola, Planet, me llamo José Luis y os saludo como ustedes queráis [sic.]: Hello, Salut, Bonjour, Qué pasa, etc...

Imitando tu admirable forma de conjuntar colegueo con un profundo respeto formal te diremos: ¡Passssa tronco! Choque usted esos cinco.

He ido hace un momento al *vidioclub* [sic. otra vez] y he visualizado —'palabra culta'— el *Galerians*, al cogerlo he analizado en la portada [sic. sic. y resic.] que había puesta una pegatina que ponía 'Mayores de 18 años'. Esto, ¿por qué?

Veamos, en *Galerians* el protagonista toma un buen cóctel de pastillas de dudoso contenido cada vez que está bajo de ánimo y además utiliza sus poderes paranormales sobre las cabezas de los enemigos para explotarlas como si fueran los granos faciales de los concursantes de *El Bus*. Hmmm... Desde luego, Walt Disney no hará ninguna película basándose en este argumento.
Es normal que no sea para todos los públicos.

¿Cuándo saldrá *FFIX*?

Espéralo para febrero o marzo del 2001.

Vosotros, los de la pocil... que diga, la Redacción, tenéis ganas de que salga la PS2 y olvidar la gris por la negra.

Tranquilo hombre, que los redactores de Planet nunca dejan de lado algo con lo que han compartido tantas horas de juego. Sólo con decirte que Holybear aún duerme con el osito de peluche que le dieron cuando se bautizó...

RESPUESTAS BAJAS EN TONTERÍAS

MANUEL ARENAS DONAIRE (LANJARÓN, GRANADA)

Bueno, ya que es la primera vez que escribo no os voy a rallar mucho, sólo espero que me contestéis bien y sin gilipoeces.**



¿A qué vienen tantas exigencias? Si quieres escribir a un consultorio en el que no se diga ninguna tontería (al menos voluntariamente) tienes un amplio catálogo en las revistas de la competencia. Nosotros contestaremos a nuestra manera que para eso nos ampara el derecho constitucional de la libertad de expresión y los cristales blindados anti-apedreamientos de lectores de nuestros coches.

Cuando salga la PS2, ¿dejarán de fabricar juegos para la PSOne?

Durante un tiempo prudencial seguirán habiendo juegos para 32 bits, pero mucho nos tememos que la progresión de los lanzamientos será como la cabellera de nuestro director Drako: cada vez menos hasta desaparecer.

En el caso de que los sigan fabricando... ¿Serán los mismos que para PS2?

Sólo en algún caso concreto saldrán dobles versiones de juegos para 32 y 128 bits (como es el caso de las series de deportes de Electronic Arts). Ahora bien, no esperamos ver prodigios de la técnica como *Metal Gear Solid 2* en PSOne, ni *Hugo* en PS2 (este último ejemplo es, más que nada, una súplica de la Redacción en pleno).

***Need For Speed V: Porsche* y *Need For Speed: Porsche 2000*, ¿son el mismo juego?**

Sí. Ha habido un baile de nombres, pero el definitivo es *Need For Speed: Porsche 2000*.

Tengo el *Colin McRae Rally 2.0* y en el modo Desafío se bloquea al terminar la partida. Eso, ¿a qué puede ser debido?

A que el juego es así. Si has leído bien, y no se trata de la típica respuesta surrealista de Planet: al parecer el modo Desafío se bloquea al jugar en idioma español, por lo que si quieres evitarte problemas deberás elegir el inglés antes de comenzar la partida. Desde luego, ya les vale a los británicos: primero lo de Gibralatar y ahora... ¡esto!

ZERO AL CUBE

DAVID TORO
(GRANOLLERS, BARCELONA)

Buenas madrugadas "jachondos".

¿Ya es tan tarde? ¡Hay que ver lo rápido que pasa el tiempo cuando estás jugando a *Tekken Tag Tournament* y *Final Fantasy IX*! (Je, je, je).

Tengo solamente dos preguntas que haceros. La primera es (ya sé que sois una revista sólo para PlayStation, pero sois mi única esperanza) ¿Al final para qué consola saldrá el *Resident Evil Zero*?

Pues no saldrá para Nintendo 64, sino para los 128 bits... de Game Cube. Como consuelo te podemos decir que, al menos, Capcom nos ha regalado un excelente juego estas Navidades (no te pierdas *Dino Crisis 2* aunque tengas que empeñar la PlayStation para conseguirlo... Vaya, nos ha salido otra frase sin sentido). Además la compañía nipona está preparando un *Resident Evil* exclusivo para Play 2 y hay también rumores sobre la aparición de *RE Code: Veronica* en esta misma consola.

Y la segunda y última, ¿sabéis si por casualidad saldrá el *Parasite Eve*, aquí, en España?

Con un 99,9999% de seguridad, ya podemos decir que el primer *Parasite Eve* tiene tantas posibilidades de salir oficialmente en nuestro país como de que Aznar se depile el bigote aplicándose gasoil en la cara para quemarse los pelillos a lo bonzo.

LA CONFIRMACIÓN DE LARA

MIGUEL ÁNGEL CAPITÁN (SEVILLA)

¡Hola colegas *Interpleynetarios*! Éste es mi segundo intento de que me contestéis mis eternas y metódicas dudas. Me conformo con que me contestéis en privado.

Pues tendrás que conformarte con una contestación pública, porque te falta el requisito básico para una atención privada por parte de la Redacción: no afeitarte ni tener necesidad de hacerlo en los próximos 50 años.

¿Por qué los redactores de Planet son tan adictos a los símiles? Tenéis más salidas que un colador (anda, superad éste).

¿Adictos a los símiles? ¿Nosotros? ¡Eso es más falso que el flequillo de El Dioni!

Los *Resident* se han caracterizado por ser juegos cortos. ¿El *Parasite Eve II* es al menos unas horas más largo?

Dura más de 10 horas, o sea que sí se puede considerar algo más largo.

¿Quién es el redactor con más habilidad para los puzzles de la Redacción?

Sin duda, Holybear. Como datos complementarios podemos decirte que a Nen no hay quién le gane en las motos (arrasa con el *Moto GP* de Play 2), Seed es imbatible en los coches (*Gran Turismo 2* se le queda pequeño) y Drako no tiene rival en lo que a terror se refiere (las chicas de menos de 95 años huyen despavoridas sólo verle).

Confirmadme eso de una Lara 5 para Navidad, porque lo leo y no lo creo.

¿Dónde está la sorpresa? Lo raro sería que no saliese un *Tomb Raider* aprovechando el tirón navideño, como lo ha venido haciendo en los últimos tres años. Nosotros para referirnos a una fecha futura ya no decimos, por ejemplo, 'en las Navidades del 2011' sino 'en las Navidades de *Tomb Raider XVI*'.

¿Hay alguna forma de conseguir coches súper-potentes en *Colin McRae 2*?

Pues puedes obtener coches nuevos si juegas (y ganas, claro) las carreras del modo Campeonato en los niveles Intermedio y Experto. Ahora, no te esperes unas súper-bestias mucho mejores que los que te da el juego por defecto.

Si recordáis algo de la extinta Megadrive, había una joya llamada *Light Crusader*. ¿Qué compañía fue responsable de su creación y qué tenemos siquiera parecido en PSX?

¡Por supuesto que lo recordamos! Se trata de una de las joyas que programó Treasure para las consolas de Sega (inolvidable su increíble *Gunstar Heroes*). Lo último que sabemos de ellos es que han hecho

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Me gustaría hacer un llamamiento a todos y todas los que piensen que *Metal Gear Solid* y los *Final Fantasy* son los mejores videojuegos del mundo mundial. Tengo 13 años, soy *otaku*, rolera y *metalgearsolidmaníaca*. ¡Ah! Y que también me escriban las que piensen que Snake es el tío más macizo de los videojuegos.
Alejandra Rodríguez González (Gon)
C/ López Ferreiro, nº5, 1º A
32001 Ourense

Me gustaría que me escriban fans de la saga (¿hace falta decirlo?) *Final Fantasy*, *Resident Evil* y la cultura japonesa (inclúyase aquí el *mangAnime*).
Zell Dincht (Héctor Aday)
C/ Cid Campeador 31
35500 Arrecife, Lanzarote
(Las Palmas)

Me llamo Francisco y me gustaría cartearme con chicos y chicas. Prometo escribir en cuanto reciba vuestras cartas. También intercambio pósters y trucos. Me gustan los juegos de acción, como el *Siphon Filter 2*, *Dino Crisis*, *Metal Gear*, *Misión Imposible*...
Francisco Pellicer Jiménez
C/ Fuente de los Corzos 1, portal 6, 5ºM
23006 Jaén

Hola, soy Javi tengo 14 años y me gustaría cartearme con chicos y chicas de entre 12 y 16 años, que amen los videojuegos y las recreativas, además del cine y la música. Mi dirección es:
Javi
Grupo Virgen Assumta Bloque 3, 4º 4ª
08913 Badalona (Barcelona)

¿Qué pasa chavales? Me llamo Néstor. Si os gustan los juegos de rol y queréis que os eche una mano para patear algún jefazo final *chungo*, o si sabéis y queréis intercambiar trucos, escribidme. También podemos intercambiar opiniones e información sobre juegos de rol y estrategia. Prometo contestar todas las cartas.
Néstor Bardisa García
C/ Ministro Luis Mayans nº46, pta.17
46009 Valencia

un juego, *Bangai-O*, para Dreamcast. Una buena noticia porque habíamos perdido la pista a estos desarrolladores desde que la Saturn se fue a pique a las primeras de cambio, siguiendo los pasos de otras consolas de Sega como la Mega 32X, la Game Gear, el Mega CD, la Dreamc..., estooo, bueno cambiemos de tema. El único action- RPG que se podría parecer un poco a *Light Crusader* es *Granstream Saga*, pero no le llega ni a la suela de los zapatos.

¿Cuántos *Alone In The Dark* existen en PSX y a qué juegos se parecen más?

De momento sólo hay una adaptación de la segunda parte de la serie, pero para el 2001 aparecerá la cuarta entrega. ¿Que a qué se parece? ¿Te suena un tal *Resident Evil*? Pues tomó bastantes ideas 'prestadas' de la saga *Alone In The Dark*.

Sin otro particular se despide un fan de Jill, Lara, Regina, Hana, Claire, Angelina Jolie, Pamela, Claudia, Kournikova...

Déjanos adivinar. El requisito principal para que tú seas *fan* de alguien es que... Tenga la letra 'a' en su nombre, ¿no?

A PROPÓSITO DE VAGRANT

JOSÉ (VÍA E-MAIL)

Hola, soy un chico de Zaragoza al que le encanta el juego *Vagrant Story*. No os escribo exactamente para un truco, sólo era para saber si sabéis de algún sitio donde pueda encontrar una camiseta del juego, muchas gracias.

En España no hay camisetas oficiales del juego, pero recortando imágenes del juego aparecidas en las páginas de Planet, un poco de celo, una camiseta imperio y un poco de habilidad, igual...

Por cierto, dos preguntas. ¿Qué hay que hacer para conseguir el título 4? Tengo del 1 al 14 y sólo me falta ése.

En primer lugar, felicitarte por conseguir los 13 títulos (14 -1) y decirte... ¿¡Cómo lo has hechooo!? Ésa era la buena noticia. La mala es que, chaval, ve preparándote porque hay un total de ¡32 títulos! (algunos son aptos sólo para gente que dedique 27 horas diarias a este magnífico juego). Para conseguir el título que te falta



SARA MONTROIG · TERESA OVIEDO · F. JAVIER DÍAZ · SEM PONS · JUAN LUIS C.B. · CURRO MARTÍN · GERARD FONT I VILA · MARIO SÁNCHEZ



deberás recorrer TODAS las habitaciones del juego.

¿Qué tiene que ver la chica de la presentación con el juego?

Adoptando ahora un tono más didáctico, te informaremos que la bailarina de la intro es, ni más ni menos que...¡Müllenkamp! una danzarina que se erigió como sacerdotisa fundadora del culto del mismo nombre, al que pertenecen Sydney y Hardin. ¿Que cómo lo sabemos? Sólo te diremos que para ello, hay que dejarse los ojos mirando todos los accesorios que encuentres en el juego.

P.D. ¿Hay algún truco para jugar con Sydney u otro personaje?

¿Jugar con Sydney, eh? Pues como no te hagas con el juego de las Olimpiadas... No, no hay ningún truco.

FALTAN DOS BUENAS RAZONES

MARCOS CABRERA

Hola, soy asiduo lector vuestro desde el nº1, y por ahora seguís en el primer puesto de las revistas de mi kiosco sobre PlayStation, aunque no os emocionéis, en mi propio ránking de revistas está una '*play algo*' y tiene dos buenas razones para serlo.

¡Ya está! Desde que no hay miembros femeninos en la Redacción la gente busca siempre busca 'dos buenas razones' para comprarse la competencia.

Bueno, a lo que iba, con respecto a las puntuaciones de algunos juegos, *Trasher: Skate&Destroy* es una p*t* m**a, y le ponéis tres planetas y medio, y al *Street Sk8ter 2* que está mucho mejor ¿¿¿La misma??? El *pufo* se merece a lo sumo 2 planetas, pues lo único original que tiene es lo de los espónsors.**

Tienes razón en decir que *Street Sk8ter* está un poco mejor, pero no lo suficiente como para mejorar ostensiblemente la puntuación. Si te hace ilusión puedes añadirle con el boli un cuarto de planeta más.

¿Hay algún otro juego sobre *sk8*, *snowboard*, *surf* u otro deporte de este tipo que no se haya publicado en España?

MTV Pure Ride, y *SSX* (en Play 2) de *snowboard*, *Surf Riders* y *Championship Surfing* de *surf*, *MTV Skateboarding* de *skate*...



¡Hay más juegos de este estilo que grasa en las bandejas de Villabajo!

***¿Matt Hoffman BMX* llegará a España?**

Sí, fue presentado por Activision en el ECTS y la verdad es que tiene muy buena pinta. En cuanto nos llegue a la redacción tendrás más información.

¿Que juego es *Overblood*?

Es una de las primeras aventuras de terror que aparecieron para Play. Flojea más que los intestinos de una abuela.

¿A qué hora ponen *La Botica de la Abuela*?

Lo último que sabemos sobre el programa es que fue expulsado de la programación, dejando huérfanos a toda una generación que hasta ahora cometía el desperdicio de tirar la orina por el WC. ¿Te hemos hablado ya de la fabulosa limonada de 'fabricación casera' con la que invitamos a lectores críticos como tú?

¿Por qué Drako se llama Drako, no es un nombre un tanto inusual para un ser... humano?

¿Y quién dice que sea humano?. El apodo se lo pusieron a causa de su más que razonable parecido con el famoso Conde Drako de *Barrio Sésamo*: colmillos agudos, nariz afilada de gancho, orejas semipuntiagudas, perilla de chivo, cejas pobladas, cerebro de gomaespuma, es (un) lila...

Y por último una noticia (o puede que un simple rumor). En una página *web* he leído que varios desarrolladores de videojuegos han decidido no programar para ¡¡¡Dreamcast!!! (entre otros, los de *Gran Turismo*) ¿Es esto cierto?.

Pues sí, es cierto. Al parecer hay una gran cantidad de casas de software que no parecen confiar en la nueva creación para el entretenimiento lúdico de Sega. Pero no vamos a caer en la tentación (mmmpffff...) de alegrarnos a causa (ji, ji...) de un hecho tan desafortunado (je, je, je) a costa de una consola ajena (¡¡JUA, JUA, JUA!!).

Ahora una curiosidad: ¿A que no sabéis por qué el disco del grupo musical The Cardigans se llama *Gran Turismo*? Porque se estuvieron viciando al videojuego de PSX con el mismo nombre durante todo el periodo de grabación del disco.

¡Genial! Ya nos imaginamos el nuevo lanzamiento de Manolo Escobar: *Colin McCarro 2.0*

CARLOS CALLE

ALEJANDRA RODRÍGUEZ
¡GANADORA!

JUAN ALEXIS DEL CASTILLO

JUAN ALEXIS DEL CASTILLO

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL N17

CONCURSO LOS 10 MEJORES JUEGOS N24: Mando, gorra y camiseta PlanetStation.
Sergio del Valle Montes de Oca SAN FERNANDO (CÁDIZ María Dolores Martínez Lozano MATARÓ (BARCELONA) Daniel Ramírez Fernández GANDIA (VALENCIA)

CONCURSO FANATEC SPEEDSTER: Adrián Fernández García LANGREO (ASTURIAS) Jordi Camps Ortiz BARCELONA Juan Angel Moreno Catalá TORREVIEJA (ALICANTE) Ignacio Pérez Espinosa PINTO (MADRID) Cristian Jesús Sánchez Sánchez SAN FERNANDO (CÁDIZ)

CONCURSO EXPLORER: José Luis Enríquez Muñoz MÁLAGA David Pastor Coricol SESTAO (VIZCAYA) Adrián Fernández Oria SANTANDER Ángel Rodríguez Candelario PAMPLONA (NAVARRA) Encarna Ramírez Torres MARACENA (GRANADA)

DIBUJOS N25: Mando y targeta memoria 2MB.
Alejandra Rodríguez (Ourense).

ALUNDRA

Nuestro lector **José Antonio Losa Lavado** se ha quedado trabado en un magnífico juego, integrante de una saga que hace buena la frase de 'segundas partes nunca fueron buenas' (vamos, que su continuación es un auténtico petardo, hablando en plata). Estamos hablando del action-rpg por antonomasia para PlayStation publicado en nuestro país: *Alundra*.

Concretamente, **José Antonio** se ha quedado atascado en la Mansión de Hielo, donde hay que disponer seis pilares de forma que cubran las placas de presión. Para ello, empuja hacia arriba el pilar de abajo a la izquierda, desplaza a la izquierda el del centro a la izquierda, y hacia abajo el de arriba a la izquierda. Luego llévalo a la izquierda y otra vez arriba. Muévelo hacia arriba y a la izquierda una vez más y todas las placas de presión quedarán cubiertas. Lleva a Alundra a la última placa y se abrirán las puertas de la pared Norte. Ahora sólo te queda cruzarlas para entrar en la siguiente sección.

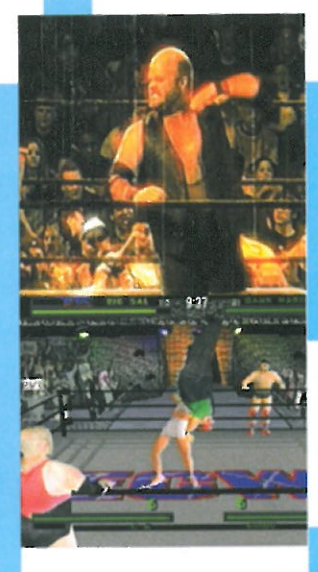
F1 RACING CHAMPIONSHIP

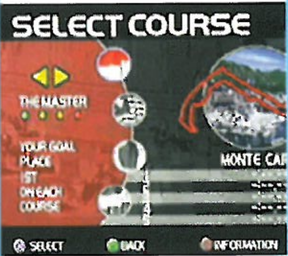
No es el mejor título de F1, ni (desde luego) el peor. Otro más (y van...) a sumar al extenso catálogo de juegos de carreras para PlayStation que, por supuesto, cuenta con su propia ración de trampas para aquellos incapaces de conseguir la *pole*.

Todos los circuitos Arcade

En el modo Arcade, dirígete a la pantalla de selección de circuito. Pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R2, L2, R1 para escuchar el rugido de un motor. Ahora, tendrás acceso a los cuatro niveles de dificultad (y sus respectivos circuitos). Simplemente, pulsa ← o → para circular entre ellos.







ECW ANARCHY RULZ!

Otro juego de lucha libre. Aunque después de ver los desastrosos resultados de este mediocre título, quienes no deberían estar 'libres' son los desarrolladores, no sea que nos endosen algo parecido en un futuro cercano (que lo harán, no lo dudéis). En fin, siempre nos quedará el consuelo de amortizar la inversión de un beat'em-up de estas características gracias a los trucos que os ofrecemos...

Daño a tope

Con la dificultad situada en Hard y la opción 'No Blocking' activada, debes acabarte el Toughman Belt Tournament para acceder al Big Damage, en el que realmente harás pupita de la buena.

Pies como barcas

Con la dificultad situada en Hard, debes acabarte el Heavyweight Belt Tournament con 'Little' Spike Dudley para acceder al modo Big Feet.

Manazas

Con la dificultad situada en Hard, debes acabarte el Heavyweight Belt Tournament con Super Crazy para acceder al modo Big Hands.

Cabezones

Con la dificultad situada en Hard, debes acabarte el Heavyweight Belt Tournament con Simon Diamond para acceder al modo Big Head.

Yo y sólo yo

Con la dificultad situada en Hard, debes acabarte el Heavyweight Belt Tournament con Jerry Lynn para acceder al modo Ego.

Los Reyes Gordos

Con la dificultad situada en Hard, debes acabarte el Heavyweight Belt Tournament con 'Big' Sal E. Graziano para acceder al modo Fat Man.

El Ahorcado

Con la dificultad situada en Hard, debes acabarte el Heavyweight Belt Tournament con Kid Kash para acceder al modo Hangman.

¡Mira mamá, sin cabeza!

Con la dificultad situada en Hard, debes acabarte el Heavyweight Belt Tournament con New Jack para acceder al modo Headless.

Auténticos cabecillas

Con la dificultad situada en Hard, debes acabarte el Heavyweight Belt Tournament con Amish Roadkill para acceder al modo Little Head.

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

Muchos maestros de artes marciales dirán que no hay atajos hacia la victoria. Desde luego, no conocen el antiguo arte del Kung Truc, algo que se puede practicar, por suerte, en la divertida aparición del entrañable Jackie para nuestra PlayStation.

Abrir todos los niveles

En la pantalla de 'Press Start Button', pulsa L2, ■, ▲, ●, ✕, R2, R2. Si lo has hecho correctamente, escucharás un extraño sonido. Si lo has hecho correctamente, al comenzar un nuevo juego, podrás seleccionar cualquier nivel desde la pantalla de inicio.

Película de bonus

En la pantalla de 'Press Start Button', pulsa ←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲. Si lo has hecho correctamente, aparecerá un letrero que reza 'Press ✕ for bonus movie'. Pues eso, pulsa ✕ para ver un vídeo en el que el único, el inimitable, el espectacular, el él... ¡Jackie Chan! mientras hace toda suerte de monerías y comentarios en sus sesiones de motion-capture.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Secretos bizarros

Adquiere el siguiente número de Ability Points en el modo Super Story para acceder a los siguientes luchadores y extras especiales.

Batalla contra Tower of Gray
Consigue 249 puntos.

Mini-juego de fuerza
Consigue 299 puntos.

Conseguir a Rubber Soul
Consigue 349 puntos.

El adivinador
Consigue 399 puntos.

Gráficos de los personajes
Consigue 449 puntos.

Ilustraciones
Consigue 499 puntos.

Mini-juego de la justicia
Consigue 549 puntos.

Mini-juego shoot'em-up de Lovers
Consigue 599 puntos.

Mini-juego The Sun
Consigue 649 puntos.

Batalla contra Death 13
Consigue 699 puntos.

Mini-juego Judgement
Consigue 749 puntos.







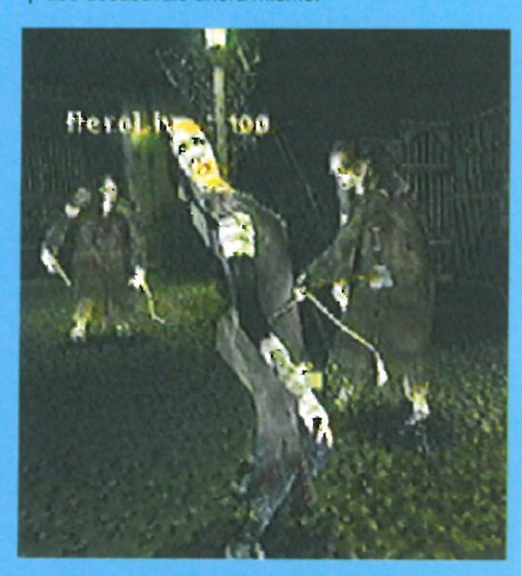
Galería Black Ground
Consigue 799 puntos.
Mini-juego N'Dol
Consigue 849 puntos.
Test de voces y sonidos
Consigue 899 puntos.
Galería de diseños de personajes
Consigue 949 puntos.
Conseguir a Kahn (Anubis)
Consigue 999 puntos.
Test de música
Consigue 1.049 puntos.
Conseguir archivo secreto
Consigue 1.099 puntos.
Mini-juego D'Arby
Consigue 1.199 puntos.
Conseguir a Hol Hose & Oingo (Emperor)
Consigue 1.249 puntos.
Batalla contra Pet Shop
Consigue 1.349 puntos.
Mini-juego Tenore Sax
Consigue 1.399 puntos.
Conseguir a New Kakayoin (Hierophant Green)
Consigue 1.449 puntos.
Conseguir artículos raros
Consigue 1.799 puntos.

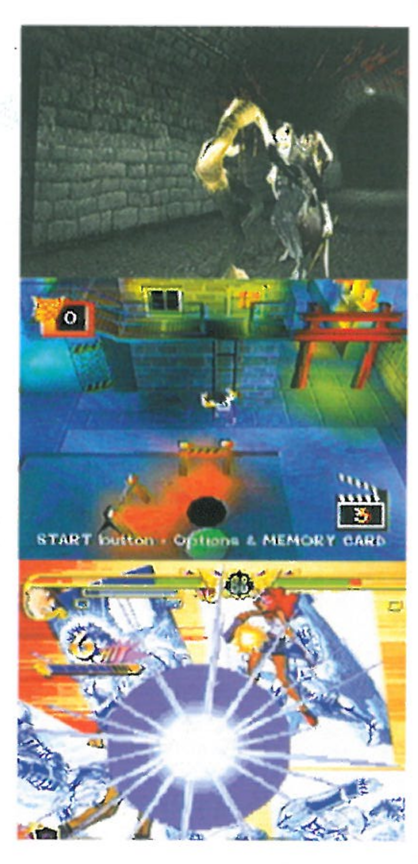
NIGHTMARE CREATURES II

¡Una pesadilla, una pesadilla! Tranquilo, pronto dormirás profundamente con esta colección de códigos (¡Cuidado con los ronquidos!).

Menú de trucos
Pausa el juego. Mantén pulsado L1 + R2 + ● + ■ y aprieta entonces Select. Ahora, entrarás en el menú de trucos que contiene una opción llamada 'Hero Unlimited Life' (uséase, Invulnerabilidad). A partir de entonces, pulsa cualquier combinación de botones de las que te mostramos a continuación para añadir nuevos trucos a este menú.

Energía de los enemigos infinita
Pulsa ■ + ● + Select. En efecto, con esto conseguirás que los enemigos no se mueran nunca. Estooo... ¿tú te quieres pasar el juego, no? ¡Pues desactívalo ahora mismo!





Cabeza al azar
Con la dificultad situada en Hard, debes acabarte el Heavyweight Belt Tournament con Trainer para acceder al modo Random Head.

Más luchadores
En primer lugar, debes acabarte el modo Career con cualquier luchador. Con ello podrás pelear por el Heavyweight Title en el modo Tournament. Ahora, pon la dificultad en Hard. Ahora, debes ganar el Heavyweight Belt en el modo Tournament usando el primero de los personajes de cada pareja listados para conseguir el correspondiente monstruo de la lucha (el segundo de los listados en cada dúo).

The Sandman - Joey Styles
Mikey Whipwreck -

Power-ups infinitos
Pulsa L1 + R1 + Select. Ahora, cuando recojas cualquier power-up te incrementará el correspondiente atributo al 100%.

Mostrar la vida del 'héroe' (por llamarlo de alguna manera)
Pulsa L2 + R2 + ■ + Select. Ahora, tu barra de energía estará representada por unos números (decrecientes, en caso de que te den *p'al* pelo).

Continuaciones infinitas
Pulsa L1 + R1 + R2 + Select. Pues eso, te permite continuar todas las veces que quieras.

Matar enemigo
Pulsa L1 + L2 + R1 + ■ + Select. Si activas este truco, podrás cargarte a tus oponentes con un único toque de hacha.

TINY TANK

Trucos de película
En el menú principal selecciona Opciones (no entres en ellas) y mientras mantienes pulsado L1 + L2 +









Joel Gertner
"Beautiful" Billy Wiles - Lou E. Dangerously
Dusty Rhodes - Paul Heyman
Rhino - Cyrus The Virus
Rhino - Jim Molineax
Angel - John Finegan
Tony Devito - Bill Alfonso
Jack Victory - Judge Jeff Jones
Balls Mahoney - William F
Jazz - Valkyrie
Chris Chetti - Shaman
Yoshiro Tajiri - Esophicus
Masato Tanaka - Doug Gentry
C.W. Anderson - Candy Girl
The Prodigy - Booger
Jason - Helia Monster
Gabe S - Lance Storm
Danny Doring - Rob Feinstein
Tommy Dreamer - Martian Boy
Electra - Mad Goat
Francine - Jester
Little Guido - Jan E. Regan
Steve Corino - Kid
Justin Credible - The D I
Dawn Marie - Sally M
Trainer - Lance Storm

MOTO RACER WORLD TOUR

Si este juego te desespera y piensas dejarlo aparcado, no te tires de la moto todavía: prueba antes estos trucos.

Todos los circuitos
Para abrir todos los circuitos,

R1 + R2 + ← + ● + ▲ + ■ aprieta X para entrar en la pantalla de introducción de códigos. Ahora, podrás acceder a cualquier película incluida en el juego gracias a los siguientes códigos.
Intro nivel Dead River Canyon
Introduce el código FMVAAA
Intro nivel Mortar-Villa Airfield
Introduce el código FMVBBB
Intro nivel Desert Robo-Train
Introduce el código FMVEEE
Intro nivel Nanometal Mountain
Introduce el código FMVGGG
Intro nivel Atmospheric Reduction
Introduce el código FMVIII
Intro nivel Magneto Synchrotron Transporter
Introduce el código FMVJJJ
Intro nivel Mount Mutank
Introduce el código FMVMMM
Intro nivel Rail Gun Launcher
Introduce el código FMVNNN
Intro nivel The Maze
Introduce el código FMVPPP
Película 'Y ahora…'
Introduce el código FMVSSS
Película de Appaloosa Interactive
Introduce el código FMVTTT
Game Over
Introduce el código FMVUUU
Película final
Introduce el código FMVVVV
Vídeo Musical de Tiny Tank
Introduce el código FMVWWW

en la pantalla principal pulsa rápidamente la siguiente combinación: ■, ▲, ●, ↑. No te preocupes si cuando pulsas ■ entras en el modo Arcade: tú sigue rápidamente la combinación, sal del modo Arcade, y accederás a todas las pistas.
Todas las categorías
Para abrir todos los circuitos, en la pantalla principal pulsa rápidamente la siguiente combinación: ■, ▲, ●, ↓. No te preocupes si cuando pulsas ■ entras en el modo Arcade: tú sigue rápidamente la combinación, sal del modo Arcade, y tendrás acceso a todas las categorías.

TENCHU 2
Un juego incongruente con su propio planteamiento: a pesar de que los ninjas tenían más trucos que Juan Tamariz en un día inspirado, por ahora (seguimos investigando) sólo hemos podido encontrar éste, bastante útil eso sí.
Energía al máximo
Pausa el juego. Mantén apretado ● mientras pulsas ←, →, ↑, ↓. Con esto conseguirás rellenar por completo la energía siempre que quieras, aunque en las puntuaciones de final de nivel nunca podrás llegar a ser Gran Maestro Ninja.

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones americanas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

RAMPAGE THROUGH TIME
CÓDIGOS NEO JAPAN-SPACE SKIRMISH
Jugador 1 victoria instantánea
80092CC2 0032
Jugador 1 nunca puntúa
80092CC2 0000
Jugador 2 victoria instantánea
80092CFE 0032
Jugador 2 nunca puntúa
80092CFE 0000
Jugador 3 victoria instantánea
80092D3A 0032
Jugador 3 nunca puntúa
80092D3A 0000
Códigos Oldwest-Shootout
Jugador 1 victoria instantánea
80092A10 0046
Jugador 1 nunca puntúa
80092A10 0000
Jugador 1 nunca recarga
80092A12 0006
Jugador 2 victoria instantánea
80092A40 0046
Jugador 2 nunca puntúa
80092A40 0000
Jugador 2 nunca recarga
80092A42 0006
Jugador 3 victoria instantánea
80092A70 0046
Jugador 3 nunca puntúa
80092A70 0000
Jugador 3 nunca recarga
80092A72 0006
Códigos Alien-Black Hole
Jugador 1 máxima puntuación
80093002 0063
Jugador 1 no puntúa
80093002 0000
Jugador 2 máxima puntuación
80093036 0063
Jugador 2 máxima puntuación
80093036 0000
Jugador 3 máxima puntuación
8009306A 0063
Jugador 3 no puntúa
8009306A 0000
Tiempo rápido
800930A4 0000
Códigos China-Chinese Dragons
Jugador 1 victoria rápida
80092B08 000A
Jugador 1 no puntúa
80092B08 0000
Jugador 2 victoria rápida
8009301C 000A
Jugador 2 no puntúa
8009301C 0000
Jugador 3 victoria rápida
80093530 000A
Jugador 3 no puntúa
80093530 0000
Códigos Gangster-Gangster Fight
Jugador 1 victoria rápida
80093086 000A
Jugador 1 no puntúa
80093086 0000
Jugador 2 victoria rápida

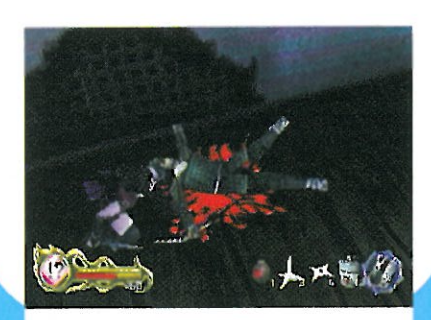


TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Dinero al máximo
800BA790 FFFF
800BA792 7530
Dinero en Career al máximo
800BA794 FFFF
800BA796 7530
Air al máximo
300BA7BC 000A
Hang Time al máximo
300BA7BD 000A
Ollie al máximo
300BA7BE 000A
Speed al máximo
300BA7BF 000A
Spin al máximo
300BA7C0 000A
Landing al máximo
300BA7C1 000A
Switch al máximo
300BA7C2 000A
Rail Balance al máximo
300BA7C3 000A
Lip Balance al máximo
300BA7C4 000A
Manuales
300BA7C5 000A
¡Todo al máximo!
50000A01 0000
300BA7BC 000A

TENCHU 2
Códigos de ítems al máximo
Apartado 1
D00856E2 0100
801FFDBA 0063
Apartado 2
D00856E2 0100
801FFDBE 0063
Apartado 3
D00856E2 0100
801FFDC2 0063
Apartado 4
D00856E2 0100
801FFDC6 0063
Apartado 5
D00856E2 0100
801FFDCA 0063
Apartado 6
D00856E2 0100
801FFDCE 0063
Ítems restantes infinitos
D01FFE40 000B
801FFE40 000C
Energía infinita
D10104B0 0000
8013F010 0064








8009309E 000A
Jugador 2 no puntúa
8009309E 0000
Jugador 3 victoria rápida
800930B6 000A
Jugador 3 no puntúa
800930B6 0000
Códigos Renaissance-II Snako
Jugador 1 victoria rápida
80093310 000A
Jugador 1 no puntúa
80093310 0000
Jugador 2 victoria rápida
80093828 000A
Jugador 2 no puntúa
80093828 0000
Jugador 3 victoria rápida

Todos los ítems (en batalla)
D00104B0 0001
50001401 0000
3013F159 0063
Activar códigos de nivel en el editor de misiones
Emancipation
30010481 0001
Into the Enemy's Lair
30010482 0001
The Demon Encampment
30010483 0001
The Floating Temple
30010484 0001
The Howling Wind
30010485 0001
A Moonless Night

80093D40 000A
Jugador 3 no puntúa
80093D40 0000
Códigos
Dickins-Street Battle
Jugador 1 victoria rápida
800928AE 000F
Jugador 1 no puntúa
800928AE 0000
Jugador 2 victoria rápida
800928C6 000F
Jugador 2 no puntúa
800928C6 0000
Jugador 3 victoria rápida
800928DE 000F
Jugador 3 no puntúa
800928DE 0000

30010486 0001
Silent Forest
30010487 0001
The Depths of Despair
30010488 0001
Washed Ashore
30010489 0001
A Brand New Evil
3001048A 0001
Tenchu, Inc
3001048B 0001
Activar todas las misiones en el editor de niveles
50000B01 0000
30010481 0001
Activar a Tatsumaru
80010008 FFFF

CÓDIGOS XPLORER

LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.

GRAN TURISMO 2

99.999.999 Créditos (Dinero)
801D1598 E0FF
801D159A 05F5
Licencia Categoría A
801CC6C8 0100
801CC76C 0100
801CC810 0100
801CC8B4 0100
801CC958 0100
801CC9FC 0100
801CCAA0 0100
801CCB44 0100
801CCBE8 0100
801CCC8C 0100
Licencia Categoría B
801CCD30 0100
801CCDD4 0100
801CCE78 0100
801CCF1C 0100
801CCFC0 0100
801CD064 0100
801CD108 0100
801CD1AC 0100
801CD250 0100
801CD2F4 0100
Licencia Categoría C Int
801CC060 0100
801CC104 0100
801CC1A8 0100
801CC24C 0100
801CC2F0 0100
801CC394 0100
801CC438 0100
801CC4DC 0100
801CC580 0100
801CC624 0100
Licencia Categoría B Int
801CB9F8 0100
801CBA9C 0100
801CBB40 0100
801CBBE4 0100
801CBC88 0100
801CBD2C 0100
801CBDD0 0100
801CBE74 0100
801CBF18 0100
801CBFBC 0100
Licencia Categoría A Int
801CB390 0100
801CB434 0100
801CB4D8 0100
801CB57C 0100
801CB620 0100
801CB6C4 0100
801CB768 0100
801CB80C 0100
801CB8B0 0100
801CB954 0100
Licencia Categoría Especial
801CAD28 0100
801CADCC 0100
801CAE70 0100
801CAF14 0100
801CAFB8 0100
801CB05C 0100
801CB100 0100
801CB1A4 0100
801CB248 0100
801CB2EC 0100
En la terminación del código (0100) indica que convalidaste la licencia de Gran Turismo.
Pero si lo que queremos es haber superado con oro los códigos se verán modificados en su terminación del 0100 al 0400 (Oro), si quieres plata 0300 y bronce 0200
Cambiar el número de Día a 1
801C9A08 0001
Detener el cronómetro.
8002F894 0000
Ayuda a superar licencias y mejorar tiempos.
80046F44 0000
Comenzar en vuelta xx. (Cambiar XX por el nº de vuelta en hexadecimal)
D00A9CEC 0000
800A9CEC 00XX

TOMB RAIDER: LA ÚLTIMA REVELACIÓN

Todos los secretos al descubierto
800B23D6 0046
Pistola
300AB3D4 00FF
Uzi
300AB3D5 00FF
Escopeta
300AB3D6 00FF
Ballesta+Mirilla láser
300AB3D7 00FF
Lanzagranadas
300AB3D8 00FF
Revólver+Mirilla láser
300AB3D9 00FF
Mirilla láser
300AB3DA 0001
Botiquín pequeño ilimitado
800AB3FC FFFF
Botiquín grande ilimitado
800AB3FE FFFF
Bengalas ilimitadas
800AB400 FFFF
Munición de Uzi ilimitada
800AB404 FFFF
Munición de Revólver ilimitada
800AB406 FFFF
Munición de escopeta normal ilimitada
800AB408 FFFF
Munición de escopeta grande ilimitada
800AB40A FFFF
Munición de granada normal ilimitada
800AB40C FFFF
Munición de granada grande ilimitada
800AB40E FFFF
Munición de granada flash ilimitada
800AB410 FFFF
Munición de ballesta normal ilimitada
800AB412 FFFF
Munición de ballesta envenenada ilimitada
800AB414 FFFF
Munición de ballesta explosiva ilimitada
800AB416 FFFF
Spider Lara (Este código hace que Lara suba a casi cualquier pared)
800AB2C6 0001
Monkey Lara
D00AB2FC 0004
800AB2FC 0044
Aire ilimitado
800AB2CE 0708

CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM. 25)

PlanetStation y Ardistel sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 25) y mándalo a:

CONCURSO XPLORER
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

NOMBRE: ____________________

____

DIRECCIÓN: ____________________

____

TEL.: ____________________

RÁNKINGS

LOS MEJORES DEL MES

1 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SIMULADOR**

2 TENCHU 2
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**

3 FORMULA 1 2000
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 INCREDIBLE CRISIS!
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **MAX-MIX**

5 RC DE GO
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** COMPAÑÍA **CONDUCCIÓN**

LOS MÁS ESPERADOS DE PS2

1 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 GRAN TURISMO 2000
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

3 MOTO GP
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 RIDGE RACER V
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 TEKKEN TAG TOURNAMENT
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

LOS MÁS ESPERADOS DE PSX

1 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **RPG**

2 DRIVER 2
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

3 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**

4 ISS 2000
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**

5 TIME CRISIS TITAN
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

4 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

5 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.990** ANÁLISIS **PLANET 18**

6 DRIVER
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **4.490** ANÁLISIS **PLANET 8**

7 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

8 GRAN TURISMO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

9 SYPHON FILTER 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **7.490** ANÁLISIS **PLANET 19**

10 ISS PRO EVOLUTION
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 17**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!
ENVÍANOS TU RÁNKING A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25

LOS MAS VENDIDOS

PSX

1. PARASITE EVE II
2. FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
3. METAL GEAR SOLID
4. TARZAN (PLATINUM)
5. CHASE THE EXPRESS
6. TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PLAT.)
7. SIDNEY 2000
8. DRIVER (PLATINUM)
9. TOCA WORLD TOURING CARS
10. CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)

PS2 (VENTAS EN JAPÓN)

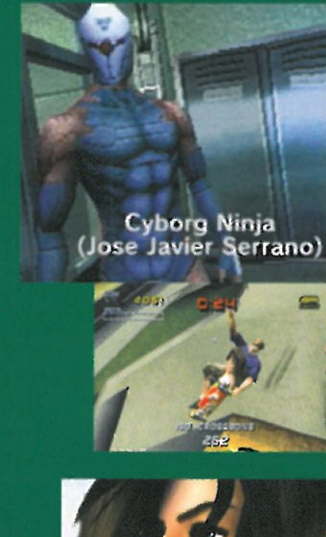
1. GEKIKUUKAN PRO BASEBALL
2. G-SAVIOUR
3. ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VII
4. SHIN SANGOKUMUSOU
5. JIKKYOU WORLD SOCCER 2000
6. JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 7
7. ARMORED CORE 2
8. PROFESSIONAL MAHJONG POLE NEXT
9. RIDGE RACER V
10. GANBARE NIPPON: OLYMPICS 2000

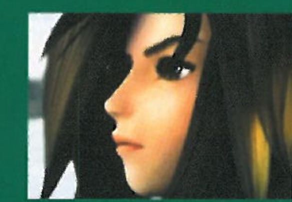
N 64

1. TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
2. PERFECT DARK
3. POKÉMON SNAP
4. POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK
5. CASTLEVANIA
6. OPERATION WINBACK
7. DONKEY KONG 64 + MEMORY EXP. PAK
8. SUPER SMASH BROS.
9. HYBRID HEAVEN
10. INT. TRACK&FIELD: SUMMER GAMES

DREAMCAST

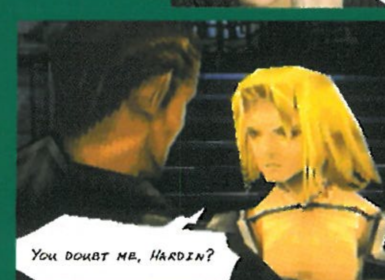
1. VIRTUA TENNIS
2. RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
3. SYDNEY 2000
4. VIRTUA ATHLETE
5. DEAD OR ALIVE 2
6. STAR WARS: EPISODE 1 - RACER
7. SILVER
8. CRAZY TAXI
9. SOUL CALIBUR
10. GTA 2


Cyborg Ninja (Jose Javier Serrano)











Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el ránking PSX, Los mejores del mes, Los más esperados de PSX y Los más esperados de PS2 responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 DRIVER
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **4.490** ANÁLISIS **PLANET 8**

3 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

4 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

5 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

6 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **ADVENTURE-RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

7 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

8 UM JAMMER LAMMY
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **MUSICAL**
PRECIO **6.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

9 ISS PRO EVOLUTION
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 17**

10 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

11 RIDGE RACER TYPE 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 7**

12 APE ESCAPE
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

13 CRASH TEAM RACING
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.490** ANÁLISIS **PLANET 15**

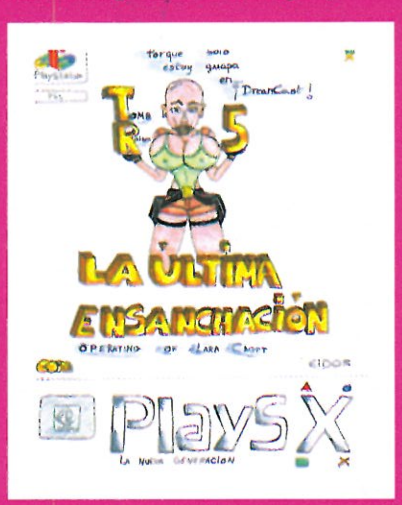
14 STREET FIGHTER ALPHA 3
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 8**

15 SILENT BOMBER
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ARCADE**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

TOMB RAIDER 5: LA ÚLTIMA ENSANCHACIÓN

Videojuego del Milenio desarrollado por **Zell Dinch/Héctor Aday (Las Palmas)** Género **Hincha'em-up** 1er Premio **Mando Viper**

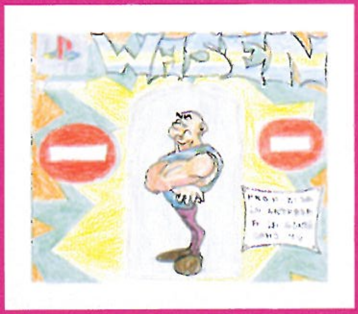
ARGUMENTO: Lara deberá encontrar el *wonderbra* perdido que necesita para la 6ª entrega de la saga. El tema es peliagudo, ya que si Lara tuviese que someter a sus, ya de por sí, exagerados pechos a otro implante de silicona... ¡TODO EL PLANETA PODRÍA REVENTAR!
Sistema gráfico: Los escenarios muestran una pixelación y un bailoteo de polígonos, digno de superar a la primera entrega (sí, somos unos caras pero seguimos vendiendo). Los enemigos y Lara son 2D al estilo *Um Jammer Lammy*. La razón de este cambio es que los bustos de nuestra explotadísima arqueóloga se chupaban demasiados polígonos, por lo que decidí emplear esta técnica.
NUEVOS MOVIMIENTOS: En movimientos hay muchas novedades. Salto con rebote: Consiste en tirarse en salto del ángel y caer al suelo sobre las protuberancias de nuestra heroína para ser de nuevo lanzado al aire debido al rebote. Luego darás un doble giro y acabará con sus tet... error, con sus pies en el suelo de la plataforma elegida.
El abrazo de pecho: Consiste en coger las ubres de Lara, tirar de ellas hacia atrás para rápidamente meter entre ellas la cabeza del enemigo y apretar hasta asfixiarlo.
ASPECTO DE LARA: He decidido dejarla calva e implantarle un par de barritas de silicona (cual Yola Berrocal) en los labios. En lo referente al vestuario, Lara se queda 'en bolas'. Eso sí, tendrá partes del cuerpo codificadas que sólo podrán ser vistas con gafas especiales *Tomb Raider*, por el módico precio de 500.000 (IVA incluido).



Opinión Planet Esta demoledora parodia de la saga *Tomb Raider* es el Videojuego del Milenio más trabajado que hemos recibido hasta la fecha. Nada más y nada menos que ¡10 caras de folio!, llenas de explicaciones y diagramas. Evidentemente, lo hemos reducido por falta de espacio, pero como mínimo podéis ver la impagable ilustración de Lara luciendo un peinado al estilo de Kojak y el director Drako.

SUPER WASEN: PORTERO'S SIMULATOR

Videojuego del Milenio desarrollado por **Rubén Llata (Santander)**
Género **Parranda'em up** Premio de Consolación **Pad Básico**



El juego *Wasen* consiste en intentar sortear a los porteros para poder entrar en las discotecas de moda. Real como la vida misma. En el modo Aventura nuestro personaje recorre toda España intentando conseguir entrar en las discotecas. Los niveles no son 'Fácil', ni 'Difícil', sino que son 'Entra con traje', 'Intenta entrar con playeras' e 'Intenta entrar con chándal'. Conforme vayas consiguiendo cosas se irán abriendo los múltiples subjuegos:
Pelea con el portero (usando todo tipo de 'armas': vasos y demás). Bailar en la discoteca: Como en *Bust-A-Groove*. Controlar al chino de las rosas y hacerte con el monopolio del mercado. A ver de cuántos sitios te vas sin pagar sin que te rompan la cara. Convertirte en el mejor DJ de todos los tiempos (como en el *Music* pero con mejores gráficos, mejor dicho, con gráficos).

Opinión Planet Poco nos queda que añadir a este originalísimo simulador de sábado noche. Tan sólo le añadiríamos algún subjuego más como, por ejemplo, un Seed Mode en el que deberías evitar la expulsión del recinto por parte del segurata de turno esgrimiendo frases como "lo nnno ettoy beeeebbiddo, sseee lo juro a utted y a su heerrrmano g-geemelo" o un Holybear's Dandy Subgame en el que, mechero en mano, tuvieras que encender los cigarrillos de todas la féminas de la sala.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

El Peor Truco creado por **Ignacio Martín (Toledo)**
Premio **Tarjeta de 2 Mb**

No descartes ninguna llave: acumúlalas. Cuando llegue el enfrentamiento con Nemesis en la piscina séptica lleva en tu equipo lo siguiente: Magnum, mechero, llave del almacén, llave símbolo, llave de la escalera de la Torre del Reloj y tarjeta STARS. Tras la batalla observarás que todos los objetos se han fundido y han formado el anillo de Marujita (Marujita's ring). Si lo usas en la sala del cañón aparecerá Marujita que confundirá a Nemesis con Dinio y se lanzará a besarle. Nemesis colocará él solito las baterías y se suicidará con el cañón. Los cohetes impactarán en Marujita, que se irá tan contenta con su nuevo *lifting*. Terrorífico final.



Comentario Planet Seguro que muchos lectores se están diciendo "¡Menudo bulo de truco!", pero nosotros no estamos tan seguros de que sea un fraude. No en vano, Capcom está a punto de lanzar *Dinio Crisis 2*, en el que el protagonista tiene que huir cual alma que lleva el diablo de monstruos prehistóricos.

FUERA DE ÓRBITA

Si quieres participar en El Videojuego del Milenio o El peor Truco, escribe a:
C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envía un e-mail a planet@intercom.es

LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.



SOUL BLADE UN PRIMER ESPADA

DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
AÑO DE ORIGEN **1996**

¿Deprimido porque tu vecino *dreamcastero* te pasa por la narices el magistral *Soul Calibur*? No hay problema. Hazte con ese clásico intemporal de PlayStation llamado *Soul Blade* y podrás disfrutar como un enano con la jugabilidad que ha convertido a *Soul Calibur* en uno de los tres mejores juegos de Dreamcast. Evidentemente, aquí no encontrarás gráficos en súper-alta resolución o el despliegue de luz y polígonos que tienen las máquinas de nueva generación. Pero sí que disfrutarás de uno de los beat'em-ups más adictivos de la corta pero intensa historia del videojuego.

HAZTE CON SOUL BLADE Y PODRÁS DISFRUTAR CON LA JUGABILIDAD QUE HA CONVERTIDO A SOUL CALIBUR EN UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE DREAMCAST

Como ya sabrás o habrás adivinado, *Soul Blade* es la primera parte de *Soul Calibur*, motivo por el cual en ambos juegos encontrarás muchos personajes comunes (concretamente, Mitsurugi, Seung Mi Na, Hwang, Taki, Voldo, Sophitia, Siegfried, Rock y Cervantes) que tienen un estilo de lucha que difiere muy poco de uno a otro título. Evidentemente, las virtudes técnicas que nos dejaron con la boca abierta hace cuatro años cuando salió el juego ahora impresionan menos que un hombre lobo con alopecia. Pero desde luego hay que reconocer que la mayoría de ellas, así como su alto grado de diversión, superan a otros juegos de lucha aparecidos posteriormente como *X-Men: Mutant Academy* (¡buf!), *Toshinden 4* (¡puf!) o *Mortal Kombat 4* (¡bruaaarj!).

Además hay un par de aspectos que, a nuestro juicio, no han sido superados por su secuela. Por un lado tenemos la magnífica planificación escénica de la secuencia introductoria, reforzada por una pegadiza y *cañera* canción: sus gráficos renderizados han quedado desfasados, pero sigue teniendo una belleza y una garra sin igual. El otro gran acierto del juego son los magistrales finales generados por la consola en tiempo real, que además se pueden variar si se presiona un botón concreto en el momento oportuno (en *Soul Calibur* hemos tenido que conformarnos con una serie de pantallas estáticas que son una verdadera *calimidad*). En definitiva, si has cometido el error de dejarlo pasar , *soulucíónalo* ya.

CONSIGUE TU JUEGO DE CUCHILLOS

Aparte de los modos más o menos habituales de todo juego de lucha, en *Soul Blade* existe el modo Edge Master en el que te enfrentarás a una serie de retos. Si los superas, obtendrás como premio una colección de armas que haría palidecer de envidia al mismísimo Charlton Heston.













PLANETSTATION CUMPLE SU

¿TRABAJO DURO O FENÓMENO PARANORMAL?



La Redacción de Planet, un equipo ganador: de izquierda a derecha en la foto veis a Nen, Drako, Seed y Holybear.

Junto con los ritos *vudú* y la composición de la Coca-Cola, la fórmula del éxito de la revista *PlanetStation* es uno de los secretos más celosamente guardados en la historia de la Humanidad. Dicha publicación lleva ya, como aquel que no quiere la cosa, dos años en el mercado, algo que no puede decir todo el mundo.

El director de la revista, Drako, nos habla del ambicioso futuro de Planet con su ya mítica clarividencia que ha llevado a la revista a lo más alto: "Esto sólo ha sido el principio. No cejaré en mi empeño hasta que conquiste el mundo con mi propia raza de super-redactores atómicos... ¡JA, JA, JA! (sonido de fondo de tormenta)". Tras ser localizado debajo de una montaña de cajas de pizza y bolsas de quicos, el jefe de redacción Holybear acertó a balbucear: "*PlanetStation* es como una caja de bombones: sabes cuándo se empieza pero nunca cuándo se acaban los marrones". Por su parte el redactor Seed acomete con nuevos bríos el tercer año de existencia de la revista: "He visto explotar galaxias en Tanhaüser y al Real Madrid ganar dos Copas de Europa en tres años, pero los recuerdos se desvanecen como lágrimas en la lluvia cuando contemplo el futuro esplendoroso que le espera a *PlanetStation*". Finalmente, Nen después ser sometido a una cura de desintoxicación de rediseños declaró: "Un universo de luz y color se abre ante mis ojos, con esta nueva maqueta seré el rey del DISEÑO. Tiembla, Agatha Ruiz, que llega Nen..."

COLABORADORES PLANETARIOS



NOMBRE **Katchoo**
EDAD **En su punto (o sea, 27 tacos, como saben las sibaritas).**
SEXO **¡Sí, por favor! (leer con tono desesperado-ligo-menos-que-Hugo-en-la-mansión-Playboy).**
RANGO **Currante del diccionario Inglés/Planet-Planet/Inglés en el exilio.**
ALTURA **En el plano vertical, 1'80. En el horizontal no lo precisa, porque afirma que parecería que hablara en milímetros.**

ESPECIALIDADES **Poner nombres ridículos a los movimientos de los beat'em-ups sin que lo apedreen por la calle y los famosos 'Fideos Kojima'. Preparación: se deja que un compañero de piso se prepare unos espaguetis. Ya sentado, se dan unos golpecitos bajo la mesa y, cuando él se agache, se mete en la boca con sigilo un puñado de pasta. Ojo: si se abusa de la táctica, el compañero te puede arrebatar muchos puntos de impacto con su 'Métal Cazo'.**

FRASE FAVORITA **"Elegí un mal día para dejar el Diazepam"**

PUNTOS DÉBILES **Según él, su barra de energía es escasa; según sus compañeros de piso, podría buscarse una excusa menos penosa para no bajar la basura. Tampoco les hace mucha gracia su plan 'Walt Disney' de guardar en el congelador sus juegos de Spectrum, Commodore y Amiga a la espera de "ese *revival* que no puede tardar, ya veréis, ya"**

NOMBRE **Manjimaru.**
EDAD **21 Primaveras.**
SEXO **Por favor...**
RANGO **Colaborador, se encarga de la columna Satélite Japón y de los RPGs nipones del momento.**
ALTURA **La justa y necesaria.**

ESPECIALIDADES **Comer con palillos, poder jugar a RPGs en japonés, leer cada mes *Famitsu* y rastrear por las calles de Tokyo el 'ganado' amarillo.**

FRASE FAVORITA **"Solidaridad con las focas de Groenlandia"**

PUNTOS DÉBILES **Siempre niega el anillo de compromiso que le ofrece Drako en sus noches más necesitadas.**





NOMBRE **Manel**
EDAD **Para que os hagáis una idea... hizo la mili con lanza.**
SEXO **Menos del que quisiera.**
RANGO **Colaborata todoterreno chusquero**
ALTURA **Metro ochentaytantos... sin peluca.**

ESPECIALIDADES **Hace tortillas con jamón, queso, bacon o cualquier elemento comestible que se le ponga a tiro. Colecciona descuentos de pizzas a domicilio y todo tipo de merchandising gratuito.**

FRASE FAVORITA **"Estoooo... ponedle el título vosotros, que estoy espesillo"**

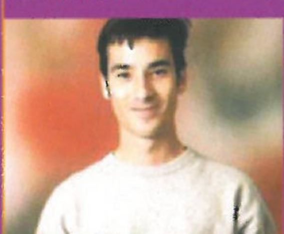
PUNTOS DÉBILES **Nostálgico del Spectrum ("¿Cuándo sale el *Match Day* para Play2?"). Sufrido seguidor de cierto equipo futbolero azulgrana (se está quitando).**

NOMBRE **Juan Espantaleón**
EDAD **Ventipocos.**
SEXO **A menudo, es saludable.**
RANGO **Fotero y corresponsal en los Madriles.**
ALTURA **Soy alto, pero un pony es más alto que yo.**

ESPECIALIDADES **Espagueti a la carbonara y los filetes rusos.**

FRASE FAVORITA **"Nunca pertenecería a ningún club que me admitiera entre sus miembros"**

PUNTOS DÉBILES **Mi almohada, mis cigarrillos, el ron, mi chica, las otras chicas y el cine del bueno.**













SEGUNDO AÑO EN EL MERCADO

CARTAGEDDON II: EL CARTERO SIEMPRE LLAMA DOS VECES

¿Qué sería de la factura de nuestros psiquiatras sin las terroríficas aportaciones en forma de cartas que remitís cada mes? Por si tenéis alguna duda de la gravedad del asunto, os ofrecemos las perlas *cartageddónicas* de éste nuestro segundo año de vida.

JORDI, PLANET 14
¡He jugado al Thrill Kill!. Impresionante eso de arrancarle la pierna a uno y utilizarla para mamporrear al otro. Flipo más con ese juego que Rappel viendo un capítulo de Expediente X.

IGNACIO GUZMÁN PLANET 14
Os quiero regañar porque no sois puramente Planet Game.

FRANCISCO MARÍN, PLANET 14
Cuando buscas en el diccionario *Syphon filter*, dice: juego de penosa calidad gráfica, sólo superado por su patético doblaje y con gran cantidad de opciones de juego ('Inicio' o 'Cargar').

ALEJANDRA RODRÍGUEZ, PLANET 15
Ya sé quién es Patxi. Me mandaron hacer un cómic en Plástica (...) y me dije "¡Qué mejor que Patxi para hacer ese papel!"

ALEJANDRO SUÁREZ, PLANET 15
Como dicen en Inglaterra "arrivederchi"

RAQUEL GUEROLA, PLANET 15
Drako, cariño, ¿qué haces para ser tan sexy?

SCAR, PLANET 15
Snake debe tener unas hemorroides de tres pares de narices. De otro modo no se explica esa forma de correr.

ALEJANDRO SUÁREZ, PLANET 15
"Uan": Si queréis que Holybear no haga gracias, en vez de tirarle clips, chinchetas, etc… el ácido sulfúrico funciona mejor.

JOSÉ LUIS MORENO, PLANET 16
Quisiera que me dijeran trucos muy útiles para las versiones de Pokémon para Game Boy.

MORGAN, PLANET 16
Me encantaría que me invitarais a cenar con todos vosotros alguna noche ¡Sniffffff!

ALONSO DEKKER, PLANET 16
(...) Que si las invocaciones de *FFVIII* son muy largas... lo único que son: perfectas. Da lo mismo verlas 1 que 500, siempre impactan.

ANDRÉS C.F., PLANET 17
¿Y dónde c*j**** está el cómic? Ahora que empezaba a entenderlo...

MARCO ÁLVAREZ, PLANET 17
Me gustaría que hicierais una sección de los mejores libros infantiles de lectura.

MARIAN MEDINA, PLANET 17
No tengo nada que preguntar, así que me voy a dedicar a contaros mi vida un poco...

HELL SPAWN, PLANET 18
Ya me podéis ir publicando la carta si no queréis que... se lo diga a mi madre. Os lo aseguro es... acojonante.

JESÚS MORALES, PLANET 18
¿Cómo es posible que una revista de Play tarde tanto en sacar la guía de *Tomb Raider: The Last Revolution*?

ANDRÉS RODRÍGUEZ, PLANET 18
Me dejaron un juego pirata que se llamaba SexStation 4. Su contenido no era sexo, era PORNO DURO DEL BUENO.

CHARLIE, PLANET 18
Cuando veo los reportajes me río de lo malos que son los chistes. ¿Cómo lo conseguís?

MERY, PLANET 18
Donde se ponga el culito de Zell que se quite el tupé de Cloud.

JAVIER FUENTES, PLANET 19
¡Davor, Davor, estoy tontavor! ¿Puedes explicarme qué son los RPGs?

JUAN ANDRÉS LUNA, PLANET 20
Por favor, los lectores que mandan cartas que las manden en español, que para algo somos españoles coj**es.

MARCOS G. ÁLVAREZ, PLANET 20
Soy el de la hermana Pestrucha

DANIEL BENÍTEZ, PLANET 21
Planet es la revista más leída en la infantería de Marina donde está mi hermano (....)
Potito Potito de la Coronilla y Acevedo, ¿verdad?

SQUALL & CÍA, PLANET 21
Aunque sois un poco raros y desgraciados también tenéis la Redacción de la mejor revista para la Play del kiosko.

RUBÉN ORELLANA, PLANET 21
¿Por qué cada vez que miro la foto de un creador de un juego de PSX, veo a un p*to japonés?

PEDRO CEREZO, PLANET 22
¿Es verdad que Sega golpeará con la consola Dolphin?

MIGUEL RÍOS, PLANET 23
Hola, soy Miguel Ríos y NO canto.

RUBÉN "EL MALAGUEÑO", PLANET 24
Quiero saber si en *Driver 2* se podrá reventar a la gente y que salpique la sangre por todo el parabrisas.

CÉSAR SAINZ, PLANET 24
Creo que la gente debería dejar de quejarse del inglés. La mitad de los juegos llegan en inglés. La gente debería tener suficiente nivel para entenderlos.

UN AFICIONADO A PSX, PLANET 24
Me dirijo a ustedes por ser la mejor revista de PlayStation. Que sea la mejor no significa que sea buena, por supuesto.

QUISIS II Y RINOA 2ª, PLANET 24
A ese tal Seed ¿quién te dio el graduado?¿Un borracho (Boskonovitch)?

LA VOLVIMOS A CAGAR, PLANET

Somos humanos... o casi. Y por ello, en un alarde de sinvergüencería, os mostramos en exclusiva los fallos más estrepitosos de la temporada 2.0 de *PlanetStation*.

Cualquier persona avezada que haya leído con detenimiento la página *Corre, que se acaban* en los números 21, 22, 23 y 24 de esta ínclita revista (sí, la de los números atrasados) se habrá dado cuenta de que lo que está atrasado es... la actualización de dicha página, pues los contenidos de la revistas 1 y 4 son idénticos. En Planet 24 la cosa parece arreglarse (ya no existe el número 1) pero el número 4 continúa teniendo unas indicaciones menos fiables que la fecha de nacimiento del DNI de Marujita Díaz.

¡Qué podemos comentar de nuestro sumario, prodigio de imperfecciones y auténtico rompecabezas! En el número 22 la indicación de la página de entrada de sección va a su aire respecto al resto de la revista, en el 20 las secciones *Instrumental* y *Constelación* intercambian sus puestos, y en el 18, el más difícil todavía: quien busque el concurso de *Toy Story 2* deberá encontrar la página indicada como *Suscripción* y viceversa. Y luego dicen de los jeroglíficos egipcios...

Y como no hay inicio sin fin, el '*Teleascopio*' de *PlanetStation* ha hecho gala a su nombre en una buena variedad de ocasiones fallando más que los malos del *Equipo A*. La guía de *Dune* prometida para el número 20 se retrasó dos numeritos, y el análisis del juego... ehemm... duerme en los laureles del olvido. Claro que no hace falta remontarse tan lejos. ¿Veis algún 'completo avance' de *Medal of Honor: Underground* en el número que tenéis en las manos?... ¡Ah, se sieeente!

Las matemáticas nunca han hecho buenas migas con los redactores de *PlanetStation*. Y es que no es lo mismo 1,77 cm (altura de Squall según nuestro fastuoso análisis de *FFVIII*, Planet 14, página 41) que 1,77 m. Las malas lenguas dicen que los sagaces redactores planeteros se encomendaron, regla escolar en ristre, a calcular la altura de los personajes sobre la pantalla del televisor. Pero datos más fiables (los expedientes escolares de preescolar de los susodichos contienen 37 ceros en la asignatura 'Trigonometría Aplicada a los Muñecos de Plastelina') desmienten tales infamias.

Intentar leer de una manera coherente el suplemento especial con la guía de *Toy Story 2* que regalamos en *PlanetStation 19* no era desde luego un juego de niños... ¡Era un caos infernal! Las páginas estaban ordenadas de una manera bastante peculiar: 5, 4, 3, 6, 8, 1, 2 y 7 (han cantado bingo, señora). Esto demuestra dos cosas: 1) Sabemos contar hasta ocho (aunque seamos de letras) y 2) Pero todavía tenemos ciertas dudas acerca del orden en el que hay que disponer los números. (Por cierto, si alguien todavía cree que el juego empieza en la sexta fase tal y como rezaba la página 5... bueno, muy posiblemente tengas madera de redactor de PlanetStation ¡Bravo!)

Los miembros de *PlanetStation* estamos muy indignados ante la nula repercusión que tuvo una nueva y didáctica sección aparecida en *Planet 18*: *Fabrícate tu noticia con PlanetStation*. Estamos hablando del Satélite USA de ese número, sección coordinada por nuestra mujer virtual preferida Cat Bucannon. En el último apartado, donde debería haber unas letras que juntas formaban (más o menos) una noticia tan sólo se veía un relajante fondo azul. Es allí donde... mmm... sí, espera ya lo tenemos: donde el lector, inspirándose en la foto y su correspondiente pie ('¡Tírate de la motooooo...!') podía escribir sus impresiones y sentirse parte integrante de la plantilla de Planet durante un número. (¿Caradura? ¿Nosotros? Quita, quita...)

La madre de todas las cagadas es dejar a cuatro tipos que entre todos comparten un solo cerebro a tiempo parcial que se encarguen de llevar las riendas de esta publicación. Inadmisible el hecho de nombrar a Drako, un individuo incapaz de dirigir el tráfico en el desierto de Gobi, Director de la revista; intolerable hacer que Holybear, alguien que todavía pregunta si 'PlayStation' va con hache intercalada, ejerza de Jefe de Redacción; inconcebible que un ser humano como Seed, cuyo vocabulario se reduce a las palabras 'Vodka', 'Dormir', 'Pajares' y 'Esteso' sea Redactor; y bochornoso dejar como Diseñador a cargo de las páginas de Planet a Nen, alguien cuyo único contacto con el mundo creativo fue el día que su hermana mayor se dejó el *Diseña tu moda* en su habitación.

INSTRUMENTAL



FABRICANTE **THRUSTMASTER**
DISTRIBUIDOR **GUILLEMOT**
PRECIO **14.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN

FREESTYLER BOARD

Ahora que, comenzando por el excelente *Tony Hawk's 2*, se avecina una auténtica avalancha de juegos de *skate*, *snowboard* o *surf* para PSX y PS2, llega a nuestro país el primer periférico que realmente consigue transmitirnos la sensación de estar sobre una tabla surcando el asfalto de las calles, la nieve de las montañas o las olas embravecidas del mar (cómo nos gustamos escribiendo...). Desde luego por dimensiones, acabado y robustez esta tabla cumple perfectamente con su función: a una perfecta sujeción al suelo y un sensor horizontal de movimiento con buena respuesta en juegos como *Tony Hawk's 2* o *MTV Snowboarding*, se une un mando análogico de excelente diseño que cabe en la palma de una mano y nos permite efectuar las combinaciones de botones necesarias para efectuar saltos o piruetas. Precisamente, este aspecto es el más incómodo que presenta el Freestyler Board, pues si bien a la hora de descender por la nieve o esquivar obstáculos en desniveles la sensación de realismo es inmejorable, cuando toca hacer el mono en el aire a base de tocar un botón tras otro la verdad es que no vemos mucha diferencia respecto a un Dual Shock normal (salvo el estar de pie encima de la tabla en lugar de repantingados en el sofá que ya muestra nuestra marca personal de posaderas). Pero aun salvando este incoveniente y su elevado precio, no apto para bolsillos que todavía sienten la última vez que se llenó el depósito de gasolina del coche, este curioso periférico puede dar un aire *cool* y vacilón a tus partidas más desenfadadas.

FABRICANTE **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **2.100 PESETAS**
PUNTUACIÓN



FABRICANTE **BLAZE**
DISTRIBUIDOR **ARDISTEL**
PRECIO **1.195 PESETAS**
PUNTUACIÓN

CONTROL PAD

El Control Pad (explicativo nombre, proclamamos) no engaña a nadie. Ofrece unas prestaciones, unos materiales y una calidad muy buenas... si tenemos en cuenta su ajustadísimo precio, claro está. El diseño es prácticamente idéntico al de un mando de Sony (sin 'champiñones' analógicos, por supuesto), con ligeras variaciones. Los botones superiores son más pequeños, tanto la cruceta como los botones principales son de plástico rígido (estos últimos tienen un recorrido mayor que los de un mando oficial) y ofrecen una buena respuesta, y el cable es más corto y sensiblemente más estrecho. En definitiva, el Control Pad es perfecto para aquellos que quieran un mando fiable a un precio insuperable... y para los nuevos suscriptores de *PlanetStation*, que lo recibirán a partir de este mes como regalo.

PLAYSTATION CD CASE

Los traslados de videojuegos a casas de amigos, segundas residencias o lugares de vacaciones siempre han planteado dos grandes problemas: a) Los juegos abultan tanto que normalmente los tenemos que acabar acomodando entre la ropa interior de la maleta (reconozcámoslo: ver a Nemesis entre nuestra colección de gayumbos no deja de ser humillante). b) Las carátulas tienen más tendencia a la rotura que los gemelos de Redondo. Por suerte Sony nos da la solución a nuestras dificultades: PlayStation CD Case. Esta funda permite trasladar hasta 14 CD´s prescindiendo de su carátula, con total seguridad, ocupando un mínimo espacio. Además también dispone de un espacio interior especialmente habilitado para las tarjetas de memoria. Un producto tan útil como resistente.



¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

SUSCRÍBETE

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO
¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!
Y, DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.
1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!*

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: Caducidad:

Firma:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

NOMBRE DEL TITULAR:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 200
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).
NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

El día D se acerca. Por fin PlayStation 2 desembarca en la Piel de Toro, trayendo tras de sí la primera hornada de colosos de 128 bits *Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V, FIFA 2001, Silent Scope, Rayman Revolution...* Desde luego vuestras huchas-cerdito tienen las horas contadas.

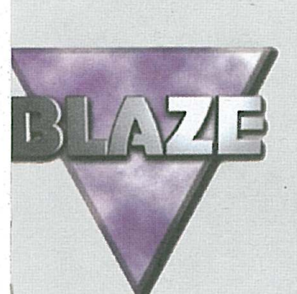
El mes que viene el gran protagonista será, por méritos propios, *Dino Crisis 2*, el título que tiene todos los números para convertirse en el juego de acción DEFINITIVO para PlayStation. Con nuestro análisis sabréis si se confirma que estamos ante una obra maestra o si después de matar tantos reptiles acabaremos un poco escamados.

A PS2 no le faltan proyectos para los próximos meses. Si este número os ha impresionado *Timesplitters*, no os perdáis el mes que viene nuestra sensacional previa de *Unreal Tournamet* para PS2: posiblemente el mejor shoot'em-up subjetivo visto en consola alguna. Eso por no hablar del extraordinario *Moto GP* de Namco, un juego que es capaz superar la ya de por sí magnífica recreativa *GP 500*.

Pero no os penséis que dejaremos de lado a nuestra querida PlayStation gris, porque daremos un repaso al nutrido pelotón de juegos para estas navidades: *El camino hacia El Dorado, Ms. Pacman, Alien Resurrección, Crash Bash, Spyro 3...* Papá Noël va a tener que hacer horas extras para llevar tanto juegazo a los hogares españoles.

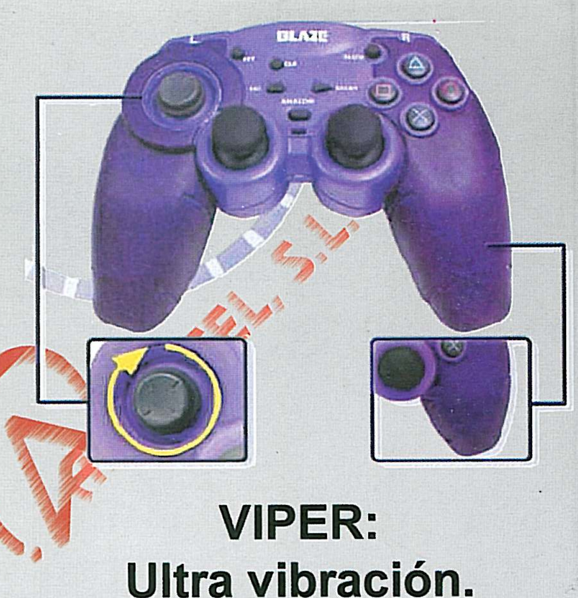
A LA VENTA A MEDIADOS DE NOVIEMBRE

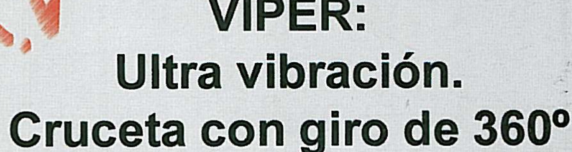
NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.





FALCON
Nueva pistola, con puntero LÁSER.





VIPER:
Ultra vibración.
Cruceta con giro de 360º

PRO SHOCK ARCADE.
¡ EFECTO VIBRACIÓN. !



PISTOLA SCORPION
LIDER EN EL MERCADO.
Ahora VIBRA SIN PILAS



CYBER SHOCK:
Dos potentes motores.



ESTAN DE ACUERDO:





Play manía



AVENGER PRO:
Pistola con pedal y retroceso.



Nuestros accesorios están clasificados ¡¡¡ DE BUENOS A EXCELENTES !!!

Memorias de 1, 2, 4, 8 y 16 Mb. sin compresión de datos

A LA VENTA EN TOYS "R" US
GRANDES ALMACENES Y
TIENDAS ESPECIALIZADAS.



Polígono Malpica C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido N. 55-56-57
50.016 - Zaragoza
Tlf 976 46 55 03 - Fax 902 12 15 09
e-mail: ardistel@ctv.es



XPLORER V.2

EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON SONY™ PLAYSTATION™



- El único cartucho con pantallas totalmente en castellano.
- Futuras actualizaciones a nuevas versiones vía memoria o CD directamente con tu Play.
- Función CD musical completa.
- Visor de gráficos.
- Contador de juegos y trucos incluido.
- 305 juegos y 2.370 trucos ya pregrabados.
- Trucos para juegos exclusivamente en castellano.
- Compatible con Action Replay ™ y Game Shark ™
- Efectos especiales, vidas infinitas, munición ilimitada, niveles ocultos, carácteres secretos, armas especiales, energía sin fin y mucho, mucho más.
- Códigos actualizables desde Internet: http://www.ardistel.com/xplorer y también publicados en la revista Planet Station.

P.V. RECOMENDADO

6.995 Ptas.

En Octubre:

XPLORER FX

Tlf. Servicio Técnico y Hot-Line:

906 301 502 Precio Llamada: Festivos y noches: 43.21 pts
Laborables por la tarde 54.56 pts
Resto horarios 64.30 pts
Establecimiento de llamada 17.40 pts

EL MEJOR VOLANTE PARA TU PLAY

TODOS LO DICEN:

Play mania · PLANET STATION 100% PLAYSTATION OFICIAL · PlayStation Magazine

FANATEC SPEEDSTER

El volante de los coches no es de plástico.
¿Y el de tu Play?



- eje y carcasa metálicos.
- palanca de cambio de aluminio.
- volante recubierto de caucho.
- mayor resistencia al giro, te permite más realismo.
- pedales antideslizantes.
- modos digital y analógico.
- 8 botones disponibles, 4 botones de dirección.
- fácil montaje, con ventosas y/o abrazaderas.



A LA VENTA EN TOYS "R" US
GRANDES ALMACENES Y
TIENDAS ESPECIALIZADAS.



Polígono Malpica C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido N. 55-56-5
50.016 - Zaragoza
Tlf 976 46 55 03 - Fax 902 12 15 0
e-mail: ardistel@ctv.es